PC Games

Wissen, was gespielt wird

2 VOLLVERSIONEN AUF DVD

ROME TOTAL WAR GOLD EDITION



Erstmals auf Heft-DVD: Genialer Taktik-Klassiker mit riesigen Schlachten

+ ADD-ON

Barbarian Invasion: Neue Einheiten, neue Epoche

+ TOP-MOD

Europa Barbarorum: Rome ganz neu erleben!



GABELSTAPLER SIMULATOR 2009

Mit Original-Fahrzeugen und authentischen Missionen

EXKLUSIVBESUCH + VIDEOS

WITCHER 2

Auf 9 Seiten: Das Kampfsystem, die Story und die exzellente Grafik im Detail

FORTSETZUNGEN ENTHÜLLT

ELDER SCROLLS 5
TOMB RAIDER 9
MASS EFFECT 3

Erste Details und Bilder zu den Mega-Hits des Jahres 2011

ERSTMALS AUSFÜHRLICH GESPIELT

DRAGON AGE 2

Live aus dem Bioware-Hauptquartier: Warum das Fantasy-RPG doch ein Hit wird!

USK ab 16 freigegeben

01/11 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

„BESESSEN?
OH JA, ABER NUR EIN BISSCHEN…“

DÜRFEN WIR VORSTELLEN: STEVE LILLYWHITE
– MUSIKPRODUZENT MIT EINEM FAIBLE FÜR BESONDERE TÖNE.

„Heute möchten wir Ihnen Steve Lillywhite vorstellen, einen Musikproduzenten, dem es nicht unbedingt darauf ankommt, den richtigen Ton zu treffen. Genauer gesagt, sind es vor allem musikalische Fehler und akustische Mängel, die er auf der Suche nach dem perfekten Sound ins Visier nimmt. Denn darin liegt für ihn der Unterschied zwischen gut und spitze.

Der legendäre Produzent wegweisender Alben erreichte seinen Durchbruch in den 1980er Jahren mit U2. „Sie waren eine Punkband, die vor Energie nur so strotzte. Wir alle waren jung und voller Kreativität.“

Während Steve und die Band gerade mit dem Song „I Will Follow“ bei den Aufnahmen des Debütalbums von U2 experimentierten, stürmte Bono plötzlich aus dem Studio und griff nach einer Flasche, die er mit voller Wucht zerschmetterte. Der Boden wurde von Tausenden kleiner Glassplitter bedeckt. Steve zögerte keine Sekunde, und so gelang es ihm, den Klang in all seiner Rohheit und Fülle mitzuschneiden. Bonos spontane Aktion ist kurz vor dem Gesang auf der Überleitung des Songs bei 2:13 Min. in ganzer Klarheit zu hören.

Viele Künstler wie Steve sehen moderne Hifi-Systeme für Zuhause als kritisch an, wenn es darum geht, diese kleinen, aber bedeutsamen Geräusche perfekt wiederzugeben: Anstatt zu limitieren, sollte die Musik den gesamten Raum mit feinen Sounddetails ausfüllen – eben solchen, wie sie von Soundprofis wie Steve produziert werden. Hören Sie daher Ihre Musik mit einem Hifi-System, das von Musikenthusiasten wie Philips entwickelt wurde.

Von Philips erhalten Sie ein Hifi-Soundsystem erst, wenn es zahlreiche Entwicklungsstufen durchlaufen hat. Erst wenn unzählige Prototypen gefertigt wurden. Erst wenn sich die Tonqualität auf Top-Niveau befindet. Erst wenn in drei „Golden Ear“-Sitzungen extrem erfahrene Tonspezialisten unzählige Hörtests durchgeführt haben. Erst wenn das eleganteste Design gefunden wurde. Erst wenn Philips überzeugt ist, Ihnen den detailgetreusten Sound bieten zu können, ganz im Sinne des Künstlers.

Mit einem Hifi-System von Philips können Sie sich wie Steve im Studio fühlen und jede Glasscherbe hören, jeden besonderen Ton und jedes noch so kleine Detail: Ihnen wird nichts mehr entgehen.

Mehr über guten Sound finden Sie unter www.philips.com/sound.



Bestes Audio Kompakt-System

Die renommierte EISA Jury hat ihre Preise vergeben: Der Philips Streamium MCi900 wurde der Titel bestes European Compact System 2010-2011 verliehen. Die Richter bewerteten die MCi900 „als Kompaktsystem, das alles kann“ und „außerdem mit den innovativen SoundSphere-Lautsprechern eine außergewöhnliche Klangbreite bietet und so jede Ecke des Raumes mit einem tiefen und breiten Sound erfüllt.“

BEGEISTERT VON SOUND



EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Total PC Games

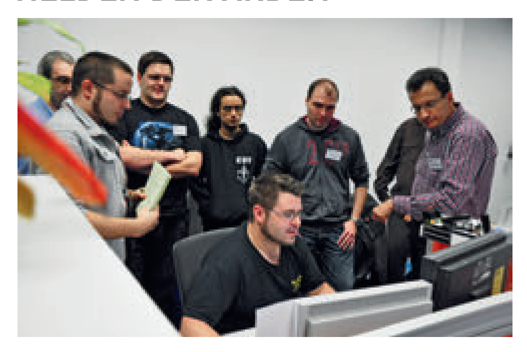
FREITAG | 19. November 2010
19 wackere Leser trotzen Wind und Wetter und nehmen eine teils stundenlange Anfahrt in Kauf, um beim PC-Games-Abonnententag dabei zu sein. Sie erinnern sich: Anlässlich des PC-Games-Geburtstags haben wir Abonnenten aller 18 Jahrgänge in die Redaktion nach Fürth eingeladen. Neben einem Rundgang durch alle Abteilungen stehen unter anderem Redaktionskonferenzen, ein Artikel-Making-of und ein PC-Games-Podcast auf dem Programm (den Sie im Übrigen auf www.pcgames.de nachhören können). Auf der Heft-DVD zeigen wir Ihnen Ausschnitte von diesem Tag – danke an alle Abonnenten, die dabei waren! Wir haben viele wertvolle Anregungen mitgenommen; einige konnten wir in dieser Ausgabe bereits umsetzen. Beispielsweise haben wir dem extrem beliebten Einkaufsführer (ab Seite 110) einige zusätzliche Seiten spendiert – für noch mehr spielenswerte Geheimtipps und noch mehr Schnäppchen!

MITTWOCH | 24. November 2010
Shogun 2: Total War steht vor der Tür – und macht einen hervorragenden Eindruck, wie Robert Horn heute bei seinem Besuch bei Creative Assembly in der Nähe von London feststellt (Vorschau auf Seite 56). Das Spiel erscheint bereits im März – und was eignet sich besser zur Einstimmung auf dieses Strategiespiel als die Vollversion des Klassikers **Rome: Total War**? Rund um die Premiere dieses Referenzspiels samt Add-on **Barbarian Invasion** haben wir ein dickes Paket geschnürt: ausführliche Einstiegshilfe (ab Seite 6), Top-Mods auf DVD und ein 12-seitiger Guide in PC Games Extended.

MITTWOCH | 1. Dezember 2010
Es gibt wahrlich erquicklichere Reiseziele als ein komplett eingeschneites Polen im Dezember mit Rekord-Minustemperaturen und Hunderten ausgefallenen Flügen. Irgendwie schlägt sich Redakteur Felix Schütz dann doch bis nach Warschau durch – und die Mühe lohnt sich, denn dort erwarten ihn nicht nur die trinkfesten Entwickler von CD Projekt, sondern auch die neueste Version von **The Witcher 2** (dem laut Leserbefragung meisterwarteten Rollenspiel des Jahres 2011). Wie es sich für eine exklusive PC-Games-Titelstory gehört, ist Felix der einzige deutsche Spiele-Journalist vor Ort.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe und ein glückliches, gesundes 2011 wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Tatkräftig mitgeholfen haben unsere Gäste beim PC-Games-Abonnententag: Bei einer simulierten Redaktionskonferenz wurde eine Ausgabe bis ins Detail „auseinandergenommen“. Im Anschluss ging's zum Making-of: Dort erklärten Redakteur Robert Horn (links) und Layouter Philipp Heide (sitzend), wie aus einem aufgemalten Konzept ein Heftartikel entsteht.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft „Rollenspiele“
Sie haben sich zu Weihnachten ein schönes Rollenspiel gegönnt und sind auf der Suche nach Tipps & Tricks? Dann haben wir da was für Sie: Unser neues Rollenspiel-Sonderheft enthält Komplettlösungen, Karten und Tricks für **Two Worlds 2**, **Gothic 4** und **Fallout: New Vegas.** Ab 5. Januar im Laden oder unter shop.pcgames.de



PC Games Sonderheft „Simulatoren“
Einige Restexemplare haben wir noch auf Lager (shop.pcgames.de), doch beim Kiosk Ihres Vertrauens dürften Sie mehr Glück haben. Im PC Games Simulator-Sonderheft erwarten Sie jede Menge Tipps, Guides, Reports. Dazu auf DVD: die Vollversion des **Landwirtschaftssimulator 2008**, Mods und Demos.

INHALT 01/11

MAGAZIN ab Seite 12

HARDWARE ab Seite 116

THEMA

SPECIAL ab Seite 128

SERVICE

VORSCHAU ab Seite 25


Seite 26

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Die polnische Stadt Warschau ist immer eine Reise wert, ganz besonders, wenn man die Entwickler von CD Projekt in ihrem dortigen Studio besuchen darf. Grund der Reise, die aufgrund chaotischer Wetterverhältnisse fast nicht zustandegekommen wäre, ist natürlich das Mega-Rollenspiel-Projekt der Polen **The Witcher 2: Assassins of Kings**. Freuen Sie sich auf brandaktuelle Infos und aufsehenerregende Bilder.


Seite 39

THE NEXT BIG THING

Das neue Point-and-Click-Adventure der spanischen Runaway-Macher.


Seite 40

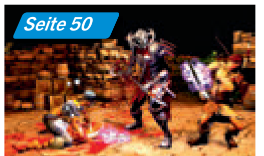
DRAGON AGE 2

Wir haben die Entwickler in kanadischen Edmonton besucht und eine weit fortgeschrittene Fassung gespielt.


Seite 46

CRYSIS 2

Wir waren bei Crytek und spielten Einzel- und Mehrspielermodus des mit Spannung erwarteten Shooters ausführlich!


Seite 50

SNEAK PEEK: DUNGEONS

Vier Leser spielten einen Tag lang das Strategie-Spiel Probe – wir schildern ihre Eindrücke.


Seite 56

SHOGUN 2: TOTAL WAR

Kleiner und kompakter als **Empire**, aber dennoch mit typischen **Total-War**-Schlachten.


Seite 60

BATMAN: ARKHAM CITY

Der dunkle Ritter sorgt in seinem Revier wieder für Ordnung. Mit an Bord: viele alte Bekannte.


Seite 64

DEAD SPACE 2

Der Geheimtipp für Freunde gepflegten Horrors. Held Isaac zerkleinert wieder fachgerecht Alien-Horden.


Seite 68

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Bei einem Besuch des Entwicklerstudios in Montreal durften wir die PC-Fassung spielen.


Seite 72

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 – RETRIBUTION

Neue Kampagne, neues Volk und noch mehr taktische Möglichkeiten.


Seite 76

DUNGEON SIEGE 3

Schaffen Square Enix und Obsidian Entertainment es, die Rollenspiel-Kultserie wiederzubeleben?


Seite 80

DRAKENSANG ONLINE

Die Rollenspielserie erobert den Browser. Wir haben das Action-RPG angezockt!


Seite 82

DIRT 3

Zurück zu den Rallye-Wurzeln: endlich wieder mutterseelenallein durch optisch berauschende Landschaften brausen.


Seite 84

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

Mehr Mehrspielerspaß: einsteigerfreundlicher und größer als Teil 2.

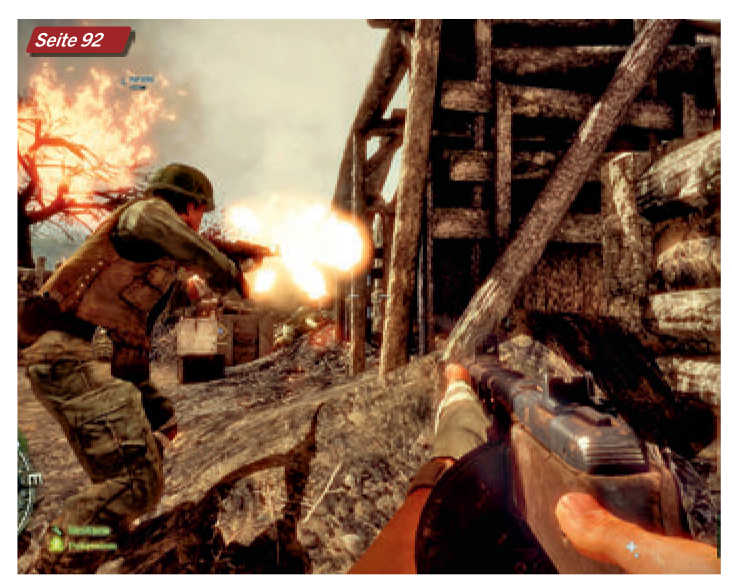

Seite 86

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Noch nicht testfähig, aber immerhin ausführlich anspielbar – ein Fahrbericht.

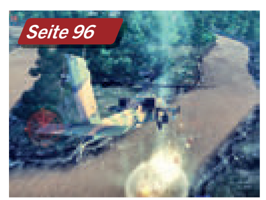
TEST

ab Seite 90


Seite 92

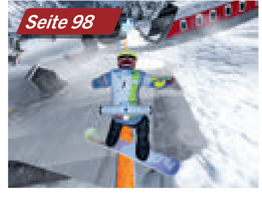
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM

Ein simples Map-Pack mit einer paar neuen Levels und sonst nichts? Mitnichten: die **Vietnam**-Erweiterung zu **Bad Company 2** wartet mit tollem Sound und einer perfekt eingefangenen Atmosphäre auf.


Seite 96

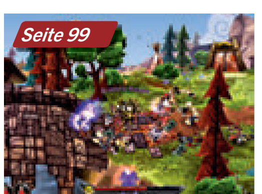
APACHE: AIR ASSAULT

Coole Heli-Action, die auch ohne tiefgehende Story Spaß macht und sogar einen Realismus-Modus bietet.


Seite 98

WINTER SPORTS 2011

Viele Disziplinen, aber spielerisch wenig anspruchsvoll – für Fans winterlicher Sport-Action dennoch interessant?


Seite 99

DEATHSPANK

Diablos böser kleiner Bruder ist da: Witzige Monsterhatz mit abgedrehter Grafik, irren Quests und hoher Langzeitmotivation.


Seite 100

ALARM FÜR COBRA 11: DAS SYNDIKAT

Hirn aus, Gaspedal durchtreten und Spaß haben: Racing-Action für hemmungslose Raser.


Seite 101

CREATE

Stellenweise ziemlich fordernde Knobelei mit zehn abwechslungsreichen Welten und einer Steuerung, die nur auf Konsole optimal funktioniert.


Seite 102

HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES 1

Die Versoftung des aktuellen **Harry-Potter**-Films wird der Vorlage nicht gerecht.


Seite 103

SPIDERMAN: SHATTERED DIMENSIONS

Gleich vier Versionen des beliebten Superhelden begleiten Sie hier durch spannende Levels.


Seite 104

ALIEN BREED 3: DESCENT

Streckenweise eintönig und insgesamt etwas kurz, aber dennoch spaßige Baller-Action mit guter Grafik.


Seite 105

NAIL'D

Vollgas-Renn-Action mit atemberaubenden Strecken, aber auch mit mehr Macken als es Sandkörner auf einer Offroad-Strecke gibt.


Seite 106

SUPER MEAT BOY

Ein absoluter Geheimtipp: Grandioses Jump&Run mit einem simplen Spielprinzip, aber dafür herrlich ausgefeilter Mechanik.


Seite 107

TRAPPED DEAD

Der Grusel-Action-Strategiemix aus deutschen Landen krankt nicht nur an einer Zombieseuche, sondern auch an mieser KI und fehlendem Horror.


Seite 108

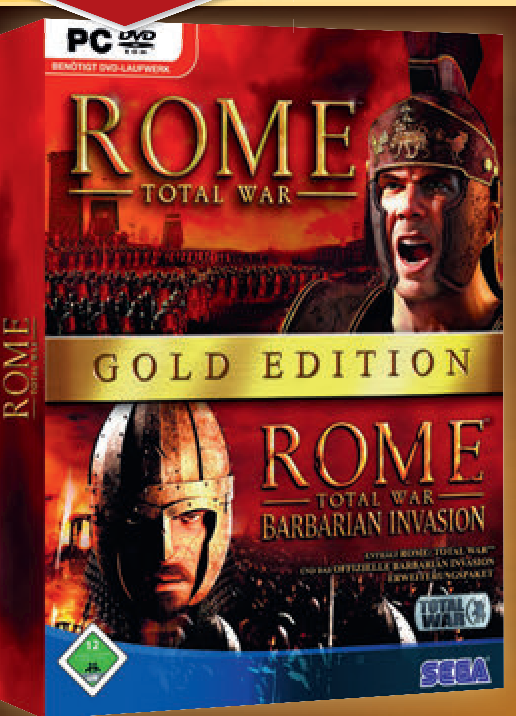
LEGO UNIVERSE

Niedliches, kindgerechtes Online-Rollenspiel mit nervigen Chat-Beschränkungen und viel zu kleinem Spielumfang.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Rome: Total War - Gold



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Einzigartiger Mix aus Rundenstrategie und Echtzeitkämpfen, angesiedelt in der Blütezeit des römischen Imperiums
- An Brettspiele wie **Risiko** erinnernde Strategiekarte, deren beeindruckende Ausmaße das antike Europa sowie Asien und Nordafrika umfassen
- Gewaltige, pausierbare Gefechte mit Tausenden von Soldaten gleichzeitig
- Taktische Tiefe in den Schlachten durch Formationen, Einheitenmoral, Munitionsverbrauch und unzählige Truppentypen
- Elf spielbare Völker: Neben drei verschiedenen römischen Familien stehen unter anderem Ägypter, Karthager, Gallier und Germanen zur Auswahl.
- Spione und Attentäter sabotieren die Bemühungen des Gegners.
- Enthält das Add-on **Barbarian Invasion**, das **Rome** um eine zusätzliche Kampagne und weitere zehn Nationen sowie Nachtkämpfe erweitert



Staatsangelegenheiten
In **Rome: Total War** nehmen Sie das Schicksal einer ganzen Nation in die Hand: Als Anführer der römischen Legionen oder eines anderen Volkes der Antike erobern Sie den halben Globus. Dazu verwalten Sie auf der Übersichtskarte rundenweise Ihr wachsendes Imperium, errichten Gebäude und heben Truppen aus. Dabei müssen Sie nicht nur auf Ihr Staatssäckel achtgeben, sondern auch die Bürger bei Laune halten. Wenn Sie rohe Gewalt nicht weiterbringt, verbünden Sie sich mit anderen Völkern, infiltrieren Städte mit Spionen oder lassen Attentäter feindliche Generäle meucheln.

Monumentale Belagerungen
Sie erweitern Ihr Reich, indem Sie Provinzen anderer Nationen erobern. Im Schutz von Belagerungstürmen, Katapulten und Rammböcken rückt Ihre Armee vor und liefert sich auf den Mauern der Stadt ein erbittertes Duell mit den Verteidigern. Die pompöse Inszenierung samt schmetternder Fanfaren und kehliger Schlachtrufe ist auch sechs Jahre nach der Erstveröffentlichung von **Rome: Total War** ein Genuss.



Exotische Einheiten
Jede Nation besitzt eine einzigartige Zusammenstellung historisch korrekt dargestellter Soldaten. Neben römischen Legionären in typischer Schildkrötenformation begegnen Sie Kamelreitern, berittenen Bogenschützen, wilden Barbarenkriegern und griechischen Hopliten. Sogar kolossale Kampfelefanten stampfen über die Schlachtfelder, deren Palette von schneebedeckten Wäldern bis zu sengend heißen Sandwüsten reicht.



Spielspaß für Wochen
Etliche Stunden gehen ins Land, bevor Sie mit einer Nation das Kampagnenziel erreichen und Ihre Widersacher zu Boden schmettern. Sobald Sie ein Volk besiegen, lässt sich dessen Rolle bei einem erneuten Durchgang übernehmen. Die veränderte Ausgangssituation und die abwechslungsreichen Truppenkontingente sorgen dafür, dass Ihnen dabei nicht langweilig wird. **Rome: Total War – Gold Edition** ist die perfekte Unterhaltung für lange Winterabende und beschäftigt Strategiespieler mit seinen immer wieder anders verlaufenden Schlachten wochen-, wenn nicht gar monatelang.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Im Autostart-Menü der DVD starten Sie die Installation von **Rome: Total War – Gold Edition**.
- Entpacken Sie anschließend die Datei „PCGamesPatch.rar" aus dem „Vollversion"-Ordner auf der DVD und kopieren Sie die darin enthaltenen Dateien „RomeTW.exe" und „RomeTW-BI.exe" in Ihr Spielverzeichnis. Beantworten Sie die Abfrage nach dem Überschreiben mit „Ja". Nun haben Sie die aktuellste Version des Spiels installiert.
- Um den Mehrspieler-Modus zu aktivieren, geben Sie die Seriennummer von der Codekarte in der Mitte dieses Hefts im Mehrspieler-Menü von **Rome** ein.

SYSTEMANFORDERUNGEN*

- CPU: 1 GHz
- Arbeitsspeicher: 256 MB RAM
- Grafikkarte: Direct-X-9.0b-kompatibel mit 64 MB Grafikspeicher
- Benötigter Festplattenspeicher: 3,2 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7

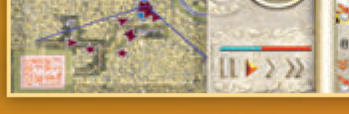
* Minimum, Herstellerangaben

Die Seriennummer für Rome: Total War finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75!

Bei Fragen zu unserer Vollversion wenden Sie sich bitte an redaktion@pcgames.de







Historische Schlachten
Abseits der Kampagnen stehen insgesamt zwölf Einzelgefechte zur Auswahl, bei denen Sie berühmte Schlachten aus der Antike nachspielen. Unter anderem verteidigen Sie sich als römischer Feldherr im Teutoburger Wald gegen wilde Germanenstämme. Darüber hinaus bieten **Rome** und **Barbarian Invasion** die Möglichkeit, eigene Gefechte mit beliebigen Nationen und Truppenzusammenstellungen zu erstellen. So lässt es sich gut für den Ernstfall in der Kampagne üben.





Taktischer Anspruch
Den Ausgang der Gefechte können Sie sich zwar auch vom Computer berechnen lassen, doch wahre Feldherren schlagen ihre Schlachten selbst. Die Kämpfe erfordern Übersicht und Planung: Sie legen Formationen fest, geben Verhaltensbefehle und manövrieren Ihre Soldaten um die feindlichen Linien herum. Darüber hinaus ist es wichtig, die Moral der Soldaten im Auge zu behalten: Einheiten fliehen vom Schlachtfeld, wenn Sie nicht für Unterstützung an den Flanken sorgen, und gezielte Kavallerieangriffe entmutigen unterlegene Infanterie. Zusammen mit Spezialfähigkeiten wie Speerphalangen oder Feuerpfeilen ergeben sich unzählige taktische Möglichkeiten.

VOLLVERSION auf DVD

WIE BEIM BRETTSPIEL: DIE STRATEGIEKARTE

Bevor es zur Schlacht kommt, errichten Sie im rundenbasierten Strategiemodus die Infrastruktur Ihres Reiches und interagieren mit anderen Nationen.

Von Ihren Startprovinzen aus erkunden Sie die zu Anfang verdeckte Übersichtskarte und treffen allenthalben auf andere Siedlungen oder Armeen. Dabei haben Sie als souveränes Staatsoberhaupt die Kontrolle über Gebäudebau, Einheitenrekrutierung sowie Diplomatie und Spionage.

Mit einer Reihe von Fenstern behalten Sie den Überblick über Ihr Reich und verschieben die als kleine Brettspielfiguren dargestellten Soldaten. Kommt es zu einer bewaffneten Konfrontation mit dem Gegner, so wechselt das Spiel von der Strategiekarte in den Schlachtmodus (siehe rechte Seite).



Begegnet eine Ihrer Armeen auf der Strategiekarte einem Feind, so erscheint dieses Fenster. Darin erhalten Sie Informationen zu den Truppenstärken der am Kampf teilnehmenden Streitkräfte und entscheiden sich, ob Sie die Schlacht selbst austragen oder den Computer das Ergebnis berechnen lassen.



Der grün markierte Bereich zeigt den Bewegungsradius einer Ihrer Einheiten an, in diesem Fall eines Diplomaten. Wenn eine Figur alle Bewegungspunkte verbraucht hat, können Sie ihr erst wieder im nächsten Zug Befehle erteilen.

Spione decken die Karte auf und machen Meldung über Feindheere, die im Hinterhalt auf Ihre Soldaten warten. Wenn Sie mit den Agenten eine Siedlung infiltrieren, öffnen diese bei einer Belagerung die Tore, woraufhin Ihre Soldaten ungestört einmarschieren.

Sobald Sie in einer Runde alle nötigen Befehle gegeben haben, beendet ein Klick auf die Sanduhr Ihren Zug. Anschließend sehen Sie dabei zu, wie die Computergegner ihre Einheiten bewegen.

Nach jedem Zug informiert das Spiel Sie mittels dieser Symbole über abgeschlossene Bauvorhaben, rekrutierte Einheiten oder Veränderungen bei den politischen Beziehungen. Mit einem Knopfdruck springen Sie direkt zum Brandherd auf der Karte und kümmern sich um eventuelle Probleme.

Die Seitenübersicht bietet Tabellen zu Finanzen und diplomatischen Beziehungen. Im Fall der römischen Familien sehen Sie so zudem, wie es um Ihr Verhältnis zum Senat in Rom bestellt ist.



Ihre Herrscherfamilie wird auf dem Spielfeld durch solche Generäle repräsentiert. Die Feldherren erhalten mit zunehmender Erfahrung Charaktermerkmale, welche die Moral der in Gefechten angeführten Truppen verbessern oder die Steuereinnahmen einer Provinz erhöhen.



Die beiden Schaltflächen ermöglichen in einer Provinz den Bau von Gebäuden sowie die Ausbildung neuer Truppen. Außerdem erhalten Sie so Zugriff auf die Siedlungsdetails, wo Sie die Höhe der Steuern einstellen, und erfahren, wie zufrieden die Bevölkerung mit Ihrer Führung ist.

AUF DEM FELD DER EHRE: DIE SCHLACHTEN



KAMPFGETÜMMEL | Mit der Befehlsleiste am unteren Bildschirmrand behalten Sie die Kontrolle über Ihre Soldaten.

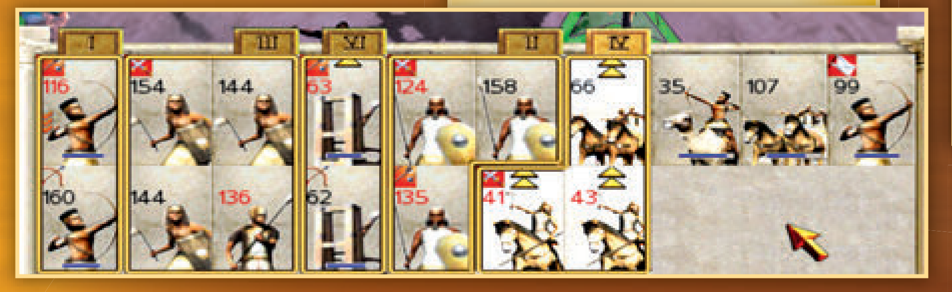
Herzstück des Spiels sind natürlich die gewaltigen Gefechte. Mit diesen Hilfsmitteln behalten Sie den Überblick.

Vor Kampfbeginn haben Sie die Möglichkeit, Ihre Soldaten ganz nach eigenem Gusto aufzustellen. Sobald die Armeen aufeinander zumarschieren, ist die Pausefunktion Ihr wichtigstes Werkzeug. Mit einem Druck auf die Taste P frieren Sie das Geschehen ein und planen ohne Zeitdruck Ihren nächsten Schritt. Falls das Geschehen einmal für Ihren Geschmack zu langsam abläuft, spulen Sie die Zeit vor.

In den Schlachten kommt es darauf an, die Soldaten des Widersachers mit den richtigen Kontereinheiten zu neutralisieren. Taktische Finessen wie clevere Formationen, Flankenmanöver und die Moral dezimierende Kavallerieangriffe tragen ebenfalls zum Sieg bei.

Die Minimap gibt einen schnellen Überblick über die Verteilung der Truppen. Mit den Pfeilen rechts daneben beschleunigen Sie die Zeit oder halten sie an, um in aller Ruhe Anweisungen zu geben.

Die Truppenübersicht in der Mitte zeigt alle Soldaten unter Ihrem Befehl an. Mit den Einheitenkarten lassen sich schnell mehrere Divisionen zusammenfassen. Die kleinen Symbole in der oberen linken Ecke jeder Karte zeigen an, ob sich eine Einheit bewegt, im Kampf befindet oder unter Beschuss steht.





Rechts befinden sich die Befehlssymbole. Mit diesen ordern Sie einen Halt, schließen mehrere Einheiten zu Gruppen zusammen, weisen den Rückzug an oder ändern die Formation. Außerdem bringen Sie damit Soldaten dazu, die Stellung zu halten, und lösen Spezialfähigkeiten aus.

MODIFIKATIONEN: FANS KREMPELN DAS SPIEL UM

Für Rome: Total War und sein Add-on existieren zahlreiche von Fans erstellte Mods, die das Spiel deutlich verändern.

Die auf unserer DVD enthaltene Gold Edition ist voll kompatibel mit allen für den aktuellen Patch angepassten Mods. Die Hobby-Produktionen kümmern sich oft nur um Details wie besser ausbalancierte Truppen, doch bei einigen Modifikationen erhalten Sie gänzlich neue Kampagnen mit jeweils dutzenden Stunden Spielspaß.

Rome: Total Realism VII – Fate of Empires krempelt beispielsweise die Strategiekarte kräftig um und konzentriert sich auf den Konflikt zwischen Rom und Kathargo im Mittelmeerraum. Die Provinzen enthalten deutlich mehr Dörfer und Städte, außerdem haben die Entwickler den Realismus in den Kämpfen stark erhöht. Das fordert auch Profis alles ab.

Einen ähnlichen Weg geht das Fan-Add-on **Europa Barbarorum** (auf Heft-DVD!), das neue Fraktionen und historisch Einheiten ins Spiel integriert. Zudem erweitert es die Karte um neue Gebiete in Asien und Indien Diese und weitere Hobby-Projekte stellen wir Ihnen ausführlich in unserem Extended-Teil ab Seite 31 vor.



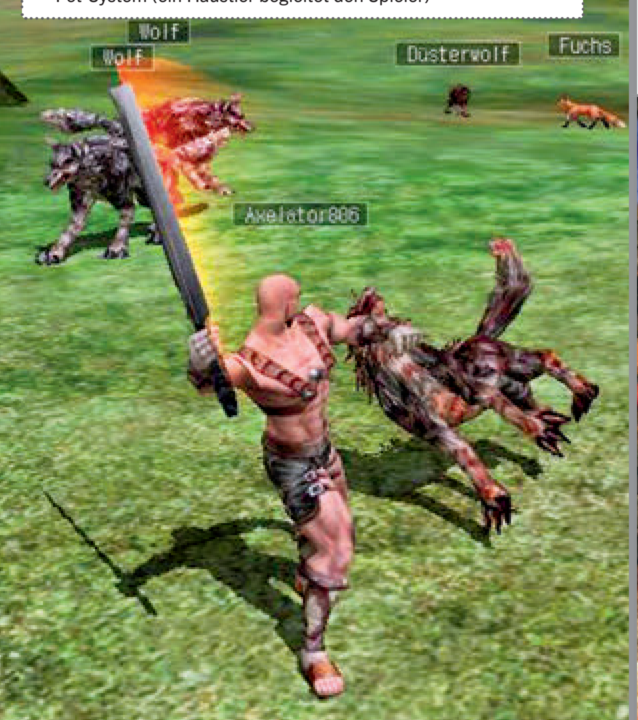
TOTAL REALISM VII | In der „Fate of the Empires"-Kampagne dreht sich alles um die Auseinandersetzung zwischen Rom und Karthago.



EUROPA BARBARORUM | Mit viel Detailliebe haben die Fan-Entwickler weitere Einheiten aus der Antike nachgebaut und diese zusammen mit neuen Völkern in eine frische Kampagne gesetzt.

Client auf DVD Last Chaos

- Kostenloses Online-Action-Spiel in einer Fantasy-Welt
- Individuelle Charakter-Entwicklung mit sechs Charakterklassen
- Privates Instanzensystem
- Einzigartiges Herstellungs- und Handelssystem für Items
- Umfangreiche Gilden-Unterstützung
- Pet-System (ein Haustier begleitet den Spieler)



DAS BRINGT DER NEUE PATCH (SEIT 21. DEZEMBER ONLINE):

- Neuer „Mehrzweck“-NPC: Lilith
  Lilith besitzt drei Entwicklungsstufen und übernimmt je nach Stufe eine andere Funktion. Stufe 1: kleine Fledermaus (Pet), Stufe 2: Große Fledermaus (Mount), Stufe 3: „Fledermaus-Frau“ (Begleiterin).
- Neues Monster-Söldner-System:
  Monster können jetzt als Söldner für den Spieler fungieren und diesen bis zu 24 Stunden lang bei Quests und Kämpfen mit NPC-Gegnern unterstützen.
- Neuer Dungeon in Strayana:
  In Strayana gibt es ein neues weitläufiges Tal, das aus insgesamt drei neuen Gebieten besteht. Dort trifft der Spieler auf vielfältige neue Gegner.



MOTIVIERENDE ONLINE-MECHANISMEN:

- Gewaltige Schlachtfelder für mitreißende PvPvE-Schlachten (gleichzeitige Kämpfe gegen computergesteuerte Gegner und andere Spieler)
- E.R.A.S.: **E**xciting **R**ange of **A**ggressive **B**attle **S**ystem (ermöglicht es, mehrere Gegner innerhalb der eigenen Reichweite zu treffen und auszuschalten)
- Actiongeladene Spielerfahrung mit dem privaten Instanzensystem

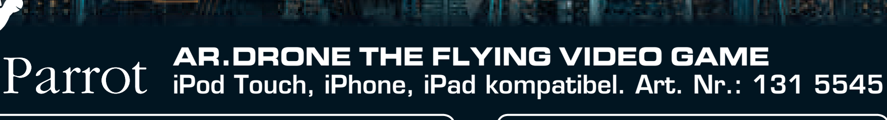


MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

- CPU: 1 GHz Intel Pentium III oder vergleichbar
- Arbeitsspeicher: 512 MB
- Grafik: Geforce 2 MX/Radeon 7500 (oder vergleichbar)
- Sound: Direct-X-9.0c-kompatible Soundkarte
- Freier Festplattenspeicherplatz: 700 MB
- Betriebssystem: Windows Vista/XP/2000
- Internetanschluss: DSL empfohlen


LIMITED EDITION
INKL.2 AKKUS!
iPHONE GESTEUERTE DROHNE MIT KAMERA
Angebot gültig ab 29.12.2010.
Abgabe nur in haushaltsüblichen
Mengen. Irrtümer und technische
Änderungen vorbehalten.


299,-


Parrot
AR.DRONE THE FLYING VIDEO GAME
iPod Touch, iPhone, iPad kompatibel. Art. Nr.: 131 5545
Steuerbar mit iPhone, iPod touch und iPad
Inkl. Front- und Bodenkamera
Echtzeitsteuerung über WiFi
KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.
145 x IN DEUTSCHLAND
Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de


SATURN

SPIELE DES JAHRES

Wählen Sie mit uns die Spiele des Jahres!

Es ist mal wieder so weit, das Jahr neigt sich dem Ende zu. Traditionell werfen wir einen Blick zurück, erinnern uns an Gutes, Beeindruckendes und Enttäuschendes aus dem gesamten Spielejahr. Dabei ist uns Ihre Stimme wichtig: Zusammen mit Ihnen wollen wir die Spielehighlights des Jahres 2010 küren. Die Abstimmung dazu erfolgt auf unserer Webseite pcgames.de. Finden Sie, dass **Mafia 2** die Offenbarung des Jahres war? Oder **Call of Duty: Black Ops** total überschätzt wurde? Sind Sie von **Ruse** oder **Darksiders** positiv überrascht worden? Dann lassen Sie es uns wissen und wählen Sie Ihr Spiel des Jahres 2010. ❑

Info: www.pcgames.de



BALLERORGIE | In **Bad Company 2** überzeugt vor allem der Mehrspieler-Modus.



ZERG-ALARM | **Starcraft 2** zählt mit Sicherheit zu den Strategie-Höhepunkten 2010.

RASENSCHACH | **FIFA 11** oder **PES 2011**? Bei vielen eine Glaubensfrage.

Spiel des Jahres

- A New Beginning
- Arcania: Gothic 4
- Assassin's Creed 2
- Battlefield: Bad Company 2
- Bioshock 2
- Call of Duty: Black Ops
- Civilization 5
- F1 2010
- Fallout: New Vegas
- FIFA 11
- Fußball Manager 11
- Just Cause 2
- Mafia 2
- Mass Effect 2
- Need for Speed: Hot Pursuit
- PES 2011
- Splinter Cell: Conviction
- Starcraft 2: Wings of Liberty
- Two Worlds 2
- World of Warcraft: Cataclysm

Diese Kategorien können gewinnen:

In insgesamt vier Kategorien küren wir zusammen mit Ihnen die Spiele des Jahres 2010. Die Liste der ersten Kategorie, die des besten Spiels des Jahres (gesamt), sehen Sie beispielhaft rechts. Außerdem suchen wir noch die besten Spiele innerhalb des jeweiligen Genres, bei Ego-Shooter etwa **Call of Duty: Black Ops**, und die Gewinner in Einzelkategorien wie „Beste Grafik“ oder „Überraschung des Jahres“. Als großes Extra bestimmen Sie außerdem Ihren Kandidaten für das beste Spiel des gesamten Jahrzehnts! Um mitzumachen, folgen Sie einfach dem unten stehenden Link.

- **Spiel des Jahres (gesamt)**
- **Spiel des Jahres (Genre)**
- **Spiel des Jahres (Einzelkategorie)**
- **Spiel des Jahrzehnts**

www.pcgames.de/go/awards2010

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE

Ende des Jahres nehmen wir uns viel Zeit und werten die Ergebnisse aus. Die Gewinner und Verlierer stellen wir Ihnen nächste Ausgabe in einem dicken Spezialreport vor. Außerdem werfen wir einen ausführlichen Rückblick auf das Spielejahr 2010, fragen die Redakteure nach ihren ganz persönlichen Höhepunkten des vergangenen Jahres und freuen uns gemeinsam mit Ihnen auf die kommende Spiele-Saison 2011.



Robert Horn

„Es gibt sie noch, diese wundervollen Momente.“

Man meint ja oft, man hätte in Computerspielen schon alles gesehen. „Die Grafik kann ja wohl kaum besser werden“, denken wir uns in schöner Regelmäßigkeit bei jedem neuen **Crysis** oder **Call of Duty**. Animationen, Aussehen und Benehmen der virtuellen Menschlein drängt immer mehr in Richtung Realismus. Doch das Ende ist noch lange nicht erreicht: Kein anderer als Entwickler Rockstar, der schon mit seiner **GTA**-Reihe Genregrenzen neu definierte und damit eine ganze Computerspieler-Ära beeinflusste, geht den nächsten logischen Schritt hin zum animierten Schauspieler. Zusammen mit der Firma Depth Analysis entwickeln die Amerikaner eine Technologie, die die Mimik von realen Schauspielern ungefiltert 1:1 in das Spiel überträgt. Mühsames Animieren von Hand entfällt. Die Technik ist so gut, so verblüffend realistisch, dass Journalisten weltweit reihenweise der Kiefer runterklappt. Mir auch. Ein schönes Gefühl zu sehen, dass es noch echte Innovation in der Branche gibt!

HORN DES MONATS*
ROBERT HORN



Der Titelerfinder selbst holt sich in den letzten Zügen des Jahres noch einmal die denkwürdige Trophäe. Bei der Teamvorstellung schrieb der Kerl: „Investition die bettlägerigen Zeit in Tee ...“. Sinnloses Gebrabbel? In der Tat. Da wir Horns Eifer, seine eigene Trophäe zurückzuerobern, kennen, gehen wir von Absicht aus. Den Horn des Monats bekommt er trotzdem, der Horn.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“



Hervorragende Gaming- & Anwendungsperformance

Intel® Core™ i5-760 Quad-Core CPU (bis zu 3,46 GHz)

High End Grafikkarte Radeon 6870 mit 1GB DDR5

Neueste Intel SSD Festplattentechnologie



MEDION® GAMING-PC
AKOYA P7302D „MACHINE FROM HELL“

Intel® Core™ i5-760 Quad-Core Prozessor (2,80 GHz, 8 MB Intel® Smart Cache) mit Intel® Turbo-Boost-Technologie bis zu 3,46 GHz, AMD Radeon™ HD 6870 DirectX® 11 Grafikkarte mit 1024 MB GDDR5 Grafikspeicher, 4 GB DDR3 SDRAM Arbeitsspeicher, 40 GB SSD (Intel® Solid State Drive), 1000 GB S-ATA Festplatte, Multiformat DL DVD-/CD-Brenner, Gigabit LAN, Multi-in-1 Kartenleser, DVI-I, HDMI (HDCP Unterstützung), mini Displayport, High Definition Audio, Microsoft® Office Starter 2010, Windows® 7 Home Premium (32 bit vorinstalliert, 64 bit Version zusätzlich im Lieferumfang enthalten)

999,-



best of electronics!

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend.
Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten.
Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.
Nur beim autorisierten EURONICS Fachhändler.
Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/mfh**

EURONICS – Über 11.000 x in Europa. **www.euronics.de**

Mega-Fortsetzungen 2011

Im Zuge der Video Game Awards 2010 des amerikanischen Fernsehsenders Spike nutzten einige Entwickler die Chance, große Titel anzukündigen:

TOMB RAIDER

Die (Wieder-)Geburt einer Ikone

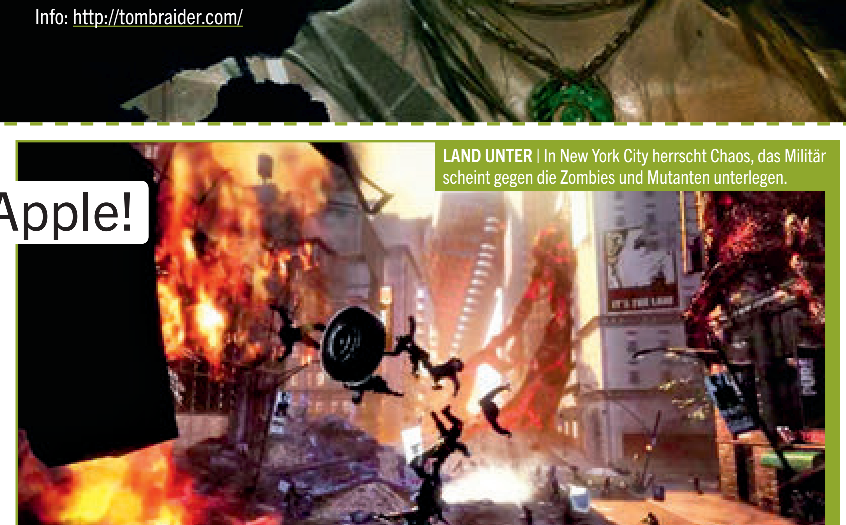
Wenn wir Sie nach einer Videospielkultfigur der 90er fragen, lautet die Antwort in neun von zehn Fällen: Lara Croft. Nachdem die Grande Dame des Actiongenres jedoch über die letzten Jahre signifikant an Bedeutung verloren hatte, zog Entwickler Crystal Dynamics die Reißleine – und verabschiedete sich von Lara! Das unschlagbare Superweib und Busenwunder gehört nun der Vergangenheit an. An ihre Stelle tritt ihr eigenes, jüngeres Selbst. Mit süßen 21 Jahren nimmt die neue Miss Croft an ihrer ersten Expedition teil. Noch nie schwebte die Lady bis dato in Lebensgefahr, noch nie wurde sie mit dem Tode konfrontiert oder musste morden, um zu überleben. Das ändert sich jetzt. Gemeinsam mit einer erfahrenen Crew soll die Archäologin nach Artefakten suchen. Bei einem Sturm sinkt allerdings das Expeditionsschiff, die wenigen Überlebenden des Desasters werden erschöpft auf einem tropischen Eiland angespült. Dort bekommt es Lara mit teuflischen Ureinwohnern und mysteriösen Naturphänomenen zu tun. Die Rätsel und Kämpfe erhalten dabei eine natürlichere Note: Improvisierte Werkzeuge und Waffen, eine realistische Physik und das Zusammenspiel von Feuer und Wasser spielen eine große Rolle. In Sachen Präsentation wirken erste Screenshots fast zu gut, um wahr zu sein, während interessante Kamera-Einstellungen für eine kinoreife Inszenierung sorgen. Bisher lässt sich zwar keinesfalls ein Urteil bilden, es existieren fast nur Ideen und Versprechungen. In der Theorie klingt **Tomb Raider** aber schon nach der atemberaubenden Reinkarnation, die die Kultfigur Lara Croft verdient hat. ❑

Info: http://tombraider.com/

Christoph meint: Der Ansatz hinter diesem Reboot ist ein ähnlicher wie hinter **James Bond: Casino Royal**: Der unangreifbare Held wird verletzlich und dadurch menschlich. Allerdings trauen sich die Lara-Entwickler noch etwas weiter, wagen einen extremen Bruch mit den Serientraditionen. Spielerisch muss sich die neue Lara natürlich erst mal beweisen, aber aus konzeptioneller Sicht gehört **Tomb Raider** zu den spannendsten Entwicklungen der kommenden Monate.

PROTOTYPE 2

Da ist was faul im Big Apple!



LAND UNTER | In New York City herrscht Chaos, das Militär scheint gegen die Zombies und Mutanten unterlegen.

Selten sind Ankündigungstrailer so ergiebig wie im Falle von **Prototype 2**. So erfahren aufmerksame Zuschauer der Video Games Awards, dass der blutige Actiontitel wieder von den Machern des indizierten Vorgängers, Radical Entertainment, produziert wird und für das Jahr 2012 geplant ist. Der Erzähler in dem kurzen Spiel-Filmchen ist Sergant James Heller, den Sie durch die Geschehnisse im noch immer schwer von einer Infektion und damit von Mutanten, Zombies und dem Militär geplagten New York City lenken werden. Aber auch der Protagonist des Vorgängers soll wohl seinen Auftritt bekommen, denn Heller sieht in ihm die Ursache für all das Chaos und den Verlust seiner Familie und will Mercer nicht nur finden, sondern ihn regelrecht „zerstören". Mit der Aussage „To Kill a Monster You Must Become One" (übersetzt: „Um ein Monster zu töten, musst du zu einem werden") ist auch die Wahl der Mittel ziemlich eindeutig: Heller wird ebenso wie Mercer im Vorgänger zum Infizierten und dadurch mit Superkräften gesegnet. Mit Sicherheit wird also auch der neue Held in der Lage sein, selbst große Strecken mit Kletter-, Gleit- und Sprungbewegungen im Nu zu überwinden und auch im Kampf durch allerlei Spezialbewegungen und Combos aufzutrumpfen. ❑

Info: www.activision.com

Jürgen meint: Wer den Vorgänger kennt, sieht sofort, dass uns da technisch wie spielerisch keine Revolution erwartet. Egal, mich freut die Ankündigung trotzdem, denn Heller wird wohl ebenso wie sein Vorgänger in der Lage sein, in andere Personen zu schlüpfen, riesige Tentakel auszufahren und coole Spezialbewegungen zu vollführen – da ist kurzweilige Action vorprogrammiert. Ob jedoch die Story der Reißer wird, bleibt noch offen, die Aufforderung am Ende des Trailes „Destroy Your Maker" deutet jedenfalls stark auf pseudo-hochtrabende Belanglosigkeit hin.

INFERNO | Die Reaper fallen über die Erde her, hier ein Angriff auf London.



AUFTRITT | Gegen Ende des kurzen Trailers sieht man Shepard (als männliche Version) in seiner markanten Rüstung mit N7-Aufdruck.

MASS EFFECT 3

Die Erde brennt!

Mit einem Rendertrailer enthüllte Bioware das Finale der **Mass Effect**-Trilogie. Zu Beginn sieht man darin einen Scharfschützen, verletzt und am Ende seiner Kräfte. Er hat sich in einem Turm verschanzt, legt seine Waffe an, feuert. Danach eine Kamerafahrt aus dem Turm heraus und hinein in eine futuristische Schlacht, die mitten im britischen London tobt! Riesige Raumschiffe schweben über den Häusern, spucken Tod und Zerstörung – es sind die Reaper, riesige Maschinenwesen, die alles Leben in der Galaxie auslöschen wollen. Gegen Ende des Videos sehen wir dann endlich den Spielhelden Commander Shepard. Er befindet sich an Bord seines Raumschiffs, blickt durch ein Sichtfenster auf seine brennende Heimatwelt hinab. So düster knüpft **Mass Effect 3** also an das dramatische Ende des zweiten Teils an. Mehr verrät das Video-Häppchen zwar noch nicht, aber Bioware gab bereits an, dass man für den dritten Teil einige Schwächen des Vorgängers vermeiden will. So wird das nervige Ressourcensammeln vermutlich weichen und der Rollenspielanteil soll höher ausfallen, etwa indem man Charaktere genauer ausrüsten und modifizieren darf. **Mass Effect 3** soll ein Einzelspieler-Titel werden, eine Mehrspielerkomponente wird nicht erwähnt. Das Spiel erscheint bereits Ende 2011 für PC, Xbox 360 und PS3.

Info: http://masseffect.bioware.com



VERZWEIFELT | Dieser Scharfschütze, der sich im Big Ben verschanzt hat, ist die Erzählstimme des Trailers. Ob er auch im Spiel auftaucht?

Felix meint: Nach zwei tollen Abenteuern mit Shepard freue ich mich natürlich riesig auf das Finale der Trilogie! Der kurze Teaser-Trailer gefällt mir, auch wenn er natürlich nix vom Spiel zeigt – aber wir wissen ja mittlerweile, was uns bei **Mass Effect** erwartet. Ich hoffe nur, Bioware lässt bei aller Story und Dramatik diesmal mehr Sorgfalt walten bei den Inhalten – denn gerade beim Rohstoffsammeln, dem Item-System und der Charakterausstattung hat mich **Mass Effect 2** ein wenig enttäuscht.

The Elder Scrolls V SKYRIM

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Geschichtsträchtige Fantasy!

Seitdem im Dezember 2010 der Auftakt-Trailer zur Fortsetzung der beliebten Rollenspiel-Saga **The Elder Scrolls** im Internet aufgetaucht ist, überschlagen sich die Fans vor Freude. Noch gibt es keine exakten Informationen über das genaue Aussehen des fünften Teils **Skyrim**. Doch wer sich den Trailer genau anschaut und sich ein wenig mit dem Hintergrund der detaillierten Fantasy-Welt Tamriel beschäftigt, darf Großes erwarten. Skyrim ist der Name einer Region, die nördlich von Cyrodiil, der Spielwelt von **Oblivion** angesiedelt ist. In der Geschichte der **Elder Scrolls**-Reihe zählt die bergige Provinz zu den ersten Regionen, die von Menschen besiedelt wurden. Bedroht von den Völkern aus Akavir, einem anderen Kontinent auf Tamriel, dürfte das Entwicklerteam bei Bethesda reichlich Futter für eine dichte, tief gehende Rollenspiel-Story in **Skyrim** finden. Zu einem großen, epischen Rollenspiel gehören natürlich auch Drachen, und dass es diese im Spiel geben wird, macht der Trailer deutlich, schließlich erwacht ein solches Urviech toll animiert in der Video-Ankündigung zum Spiel. Auch zur Herkunft des Spielerhelden lassen sich kleine Details herleiten – so erzählt der Trailer vom gefürchteten Dohvakiin, einem Drachen-Geborenen, während die Kamera dabei gerade an einem bewaffneten und schwer gepanzerten Charakter vorbeifährt. Neben der frischen Story sind wir vor allem auch auf die Technik gespannt, die Bethesda in **The Elder Scrolls 5: Skyrim** mit einer brandneu entwickelten Engine einsetzen will.

Info: www.elderscrolls.com

Stefan meint: Darauf habe ich wahrlich gewartet! Eine Fortsetzung der **Elder Scrolls**-Reihe war schon lange fällig! Drachen bekämpfen, neue Gebiete der fantastischen Welt von Tamriel betreten, dazu eine frische Engine – auch wenn vieles ob des kurzen Trailers erst mal nur Spekulation bleibt. Ich habe mir den 11.11.2011 dick im Kalender vorgemerkt, denn dann soll **Skyrim** schon erscheinen.

STYLISCH | Screenshots zu **Skyrim** gibt es noch nicht zu sehen, dennoch machen die Artwork-Szenen des Trailers schon ungemein Appetit.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty: Black Ops	Activision	Test in 12/10	Wertung: 90
2	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
3	Starcraft 2	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
4	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
5	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
6	Two Worlds 2	Topware	Test in 12/10	Wertung: 88
7	Call of Duty: Modern Warfare 2	Blizzard Entertainment	Test in 13/09	Wertung: 92
8	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
9	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	Test in 02/05	Wertung: 94
10	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Test in 01/10	Wertung: 90

TIEFFLIEGER | Protagonistin Mary bastelt einen Raketenantrieb für eine Lore und schickt Geist Oscar, der schon Platz genommen hat, damit auf die Reise.



Marc meint: Der Stil von **Haunted** ist so unverwechselbar, dass ich auch ohne Anfangslogo zielsicher einen Deck-13-Titel identifiziert hätte. Die Vorschauversion macht einen soliden Eindruck, vom Hocker reißt sie mich allerdings keineswegs. Die Idee mit den Geistern ist spannend, aber die Vielfalt der Spezialfähigkeiten, die sie haben, führt zu einem oft bemüht und arg konstruiert wirkenden Rätseldesign. Das geht noch besser.

HAUNTED

Geister-Adventure angespielt

Im neuen Point&Click-Adventure **Haunted** von Deck 13 (**Jack Keane**, **Black Sails**) übernehmen Sie die Rolle des Straßenmädchens Mary, das im London des 19. Jahrhunderts auf der Suche nach seiner vermissten Schwester ist. Mary besitzt die Gabe, Geister zu sehen, wird zu Beginn des Spiels von Professorin Lindsay Ashcroft entführt und soll für mysteriöse Experimente herhalten. Bei Marys Flucht befreien Sie mehrere Geister, die Ihnen fortan am Rockzipfel hängen. Etwa Oscar, den Schiffskapitän, der sehr gut mit Elektrizität umgehen kann. Auf der Tower-Brücke treffen Sie William Wallace aus Schottland, einen besonders kräftigen Burschen fürs Grobe. Im Lauf des Spiels, das Sie durch England und nach Transsilvanien führt, müssen Sie die Fähigkeiten von sechs Geistern einsetzen, um Rätsel zu lösen. Die Kopfnüsse in unserer Vorschauversion wirkten teilweise arg konstruiert, dafür stimmte der Humor, vor allem wenn sich die Geister untereinander witzige Wortgefechte lieferten. Der Erscheinungstermin wird im 1. Quartal 2011 liegen. ❑

Info: www.jowood.com

HARVEYS NEUE AUGEN/SATINAVS KETTEN

Edna-Spin-off und DSA-Spiel

Beim Deutschen Entwicklerpreis räumte der Hamburger Entwickler und Publisher Daedalic Entertainment vier Preise ab. Sein Adventure **A New Beginning** wurde als „Bestes Jugendspiel 2010" sowie in den Kategorien „Beste Story" und „Bester Soundtrack" ausgezeichnet und **The Skillz** wurde „Bestes Lernspiel 2010". Zur Preisverleihung am 1. Dezember 2010 in Essen verkündete Daedalic, dass mit **Harveys neue Augen** ein Spin-off des Adventures **Edna bricht aus** kommen werde. „Für uns ist es ein erneuter Ansporn, auch nächstes Jahr wieder mit starken Geschichten, außergewöhnlichen Spielen – und einem wohlbekannten Hasen – die deutsche Entwicklerszene zu bereichern," so Geschäftsführer Carsten Fichtelmann. Aber die Hamburger haben noch ein weiteres Eisen im Adventure-Feuer. **Satinavs Ketten**, das 2012 erscheinen soll, spielt im beliebten **Das Schwarze Auge**-Universum. Es erzählt in der mittelalterlichen Fantasy-Welt Aventurien die Geschichte des vom Pech verfolgten Jungen Geron und soll 15 bis 20 Stunden logischen Rätselspaß bieten. Die Entwickler setzen erneut auf Point & Click und handgemalte 2D-Grafiken, deren Stil aber etwas realistischer und düsterer ausfallen soll als in früheren Daedalic-Titeln. ❑







Info: www.daedalic.de



ANDERS | **L.A. Noire** ist, das betonen die Entwickler, kein **GTA** in den 30er-Jahren.

L.A. NOIRE

Rockstars Wunderspiel auf dem PC?

L.A. Noire, das neueste Werk von Rockstar Games, begeistert derzeit weltweit Spieler und Fachpresse mit nie dagewesener Gesichtsanimation der Akteure und einem Spielprinzip, das clever Action- und Adventure-Elemente miteinander verbindet. Für den PC ist der 2011 erscheinende Titel bisher aber nicht angekündigt. Wir fragten während eines Studiobesuchs nach und Jeronimo Barrera, Entwickler bei Rockstar, antwortete. Es sei schwierig, das Spiel für den PC umzusetzen, gab er offen zu. Schon bei **GTA 4** hätte Rockstar große Probleme gehabt, denn die schiere Masse an Komponenten (Spielwelt, KI, Physik etc.) berge haufenweise Fehlerquellen. **L.A. Noire** sei in dieser Hinsicht nicht weniger komplex. Genaueres zum Thema wolle man aber noch bekannt geben. Wir meinen: Rockstar, dieses Spiel muss auf den PC! ❏

Info: www.rockstargames.com/lanoire

GEWINNSPIEL

Sexy Kalender, Spiele und Trecker abgreifen!

Bauern sind langweilig und riechen komisch? Falsch gedacht! Das Gegenteil beweist unser sexy Gewinnspielpreis: Landwirtschaftssimulator-Publisher Astragon verlost unter allen Lesern insgesamt zehn Exemplare des Deutschen Bauernkalenders 2011 im Wert von jeweils 32 Euro. Außerdem können Sie 15 Exemplare des **Landwirtschaftssimulator 2011** und fünf maßstabsgetreue Traktorenmodelle (ca. 30 cm, Maßstab 1:18) gewinnen.



5 x Traktorenmodell
Das maßstabsgetreue Traktorenmodell ist etwa 30 cm groß (Maßstab 1:18).

15 x Landwirtschaftssimulator 2011
Der Landwirtschaftssimulator erfreut sich großer Beliebtheit. Warum? Na, spielen Sie ihn doch einfach selber und finden Sie es heraus!

10 x Deutscher Bauernkalender
Zwölf sexy Bauernmädels begleiten Sie in diesem heißen Kalender durch das nächste Jahr!

Unsere Gewinnfrage:

Wie heißt das Schweizer Entwicklungsstudio hinter der Landwirtschaftssimulator-Serie?

a) Dwarves Entertainment
b) Giants Software
c) Elves Studios

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „LWS 2011" an gewinnspiel@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von Astragon. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. Teilnahmeschluss: 29. Januar 2011

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

Die Geisterjäger aus der Iso-Perspektive

GHOSTBUSTERS SANCTUM of SLIME

Fans der legendären **Ghostbusters**-Filme konnten sich Ende letzten Jahres bereits über ein Spiel zu diesem Thema freuen. Nun basteln die Entwickler von Wanako Games im Auftrag von Atari an einer Fortsetzung, die jedoch einiges anders macht. So wechselt das Spiel von der Verfolger- in



ERSTE BILDER | Ob die neue **Ghostbusters**-Perspektive bei Fans Anklang finden wird?

die Iso-Perspektive, die Originalschauspieler sind nicht mehr mit ihren Stimmen dabei. Sie treten den Geisterjägern als neues Mitglied bei und erledigen Gegner mit Ihrem Protonen-Pack. Außerdem wird es einen Koop-Modus (on- und offline) geben. **Sanctum of Slime** soll im Frühjahr 2011 erscheinen. ❑

Info: www.pcgames.de

INSANE

Das Horrorspiel wird eine Trilogie



In Zusammenarbeit mit Regisseur Guillermo del Toro (**Hellboy**, **Pans Labyrinth**) soll 2013 das Horror-Spiel **Insane** erscheinen. Der Titel stellt laut Publisher THQ den Anfang einer in Arbeit befindlichen Trilogie dar. Del Toro arbeitet dabei als externer Creative Director eng mit den Entwicklern zusammen. Während THQ die Rechte am Spiel besitzt, verfügt del Toro über die Filmrechte. Das gesamte Projekt rund um **Insane** ist angeblich nicht auf den Videospielmarkt beschränkt – eine filmische Umsetzung ist ebenfalls wahrscheinlich. Weiterhin wird über den Titel behauptet, dass er sowohl eine bislang unerreichte filmreife Erfahrung als auch eine Neudefinition des Storytellings in Spielen mit sich bringen soll. ❑

Info: www.pcgames.de



BLIZZARD

Brisante Blizzard-Daten im Internet

Blizzard brodelt, die Gerüchteküche ebenso. Denn vor Kurzem ist im Internet ein Video aufgetaucht, das angeblich die Endsequenz von **Starcraft 2: Heart of the Swarm** (in einem frühen Stadium) zeigt. Außerdem im Netz aufgetaucht: die angebliche Release-Liste zukünftiger Blizzard-Spiele. Demnach soll **Diablo 3** für Ende 2011 geplant sein. Auch über **Titan** ist dort zu lesen, Blizzards angeblich nächstem MMORPG. Das erscheint anscheinend im vierten Quartal 2013. Vonseiten der Entwickler herrscht dazu eisiges Schweigen, das Video wurde mittlerweile entfernt. Geschickte Fälschungen oder peinlicher Verlust vertraulicher Daten? In jedem Fall ist für Gesprächsstoff gesorgt. ❑

Info: www.pcgames.de

TRON: EVOLUTION

Fertige Xbox-360-Version angespielt

Bei uns erscheint **Tron: Evolution** erst im Januar zum Kinostart des neuen Films **Tron: Legacy**. In Großbritannien hingegen läuft der Film bereits seit dem 17. Dezember in den Lichtspiel-Theatern und dementsprechend ist bei den Insulanern auch das Spiel schon erhältlich. Keine Frage, ein UK-Import musste her und so liegt uns nun die fertige Xbox-360-Version vor. **Tron: Evolution** dient geschichtlich als Prequel für **Tron: Legacy**. Sie spielen also nicht die Story des Films nach, sondern begegnen lediglich einigen Personen, Orten und Ereignissen aus der Kino-Fassung. Spielerisch bedient sich **Tron: Evolution** bei **Prince of Persia**. Sie besiegen als Programm Anon zahlreiche Gegner und huschen in Parkour-Manier über Hindernisse. Als Waffe dient Ihnen dabei **Tron**-typisch eine Art Diskus. Und selbstverständlich dürfen auch Passagen, in denen Sie auf einem Lichtrenner (eine Art Motorrad) hocken, nicht fehlen. Für alle Spielelemente gilt jedoch: Die Ideen sind nett, sie scheitern aber an der Umsetzung. Die Kämpfe arten schnell in Tastengehämmer aus, die Kletter- und Hüpf-Passagen nerven mit einer ungenauen, hakeligen Steuerung. Zudem krankt **Tron: Evolution** an einem unfairen Schwierigkeitsgrad. Zwar setzt das Spiel alle zehn Sekunden einen Rücksetzpunkt, wenn man jedoch jeden zweiten davon nutzen muss, läuft etwas falsch. Schade, denn der Stil ist über jeden Zweifel erhaben und fängt die technisch-kühle Cyber-Atmosphäre wunderbar ein. ❑

Info: www.disney.co.uk/tron/tron-evolution.jsp

SALTO MORTALE | Mit gesammelter Energie führen Sie spektakuläre Spezialattacken aus.

VERSEUCHT | An Gelb- und Rottönen erkennen Sie Viren und andere feindliche Programme.

PIRATENNEST | In **Pirates of Tortuga 2** besitzen Sie eine eigene karibische Insel.

GRATISONLINESPIELEN.DE

Browserspiele für lau

Browserspiele boomen, wie nicht nur die beiden extrem beliebten Facebook-Ableger **Farmville** und **Mafia Wars** beweisen. Mit www.gratisonlinespielen.de ist nun ein neues Browserspiel-Portal online gegangen, auf dem bereits jetzt neun verschiedene Titel verfügbar sind, darunter beispielsweise das Weltraum-Strategiespiel **22 Moon at War**, das Piratenabenteuer **Pirates of Tortuga 2** oder eine Browserspielumsetzung der bekannten **The Fast and the Furious**-Serie, bei der sich alles um schnelle Autos und illegale Straßenrennen dreht. Da die Settings der Spiele sehr stark variieren, sollte eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein. Außerdem toll: Sie müssen sich lediglich einmalig registrieren und erhalten anschließend kostenlosen Zugriff auf alle neun Spiele. Die Entwickler versprechen, dass das Angebot ständig erweitert werden soll und dass auch zukünftige Titel stets kostenlos verfügbar sein werden. Gut gelungen ist auch die Profilseite, die Sie nach der Registrierung erhalten und auf welcher Sie stets eine Übersicht über bereits erreichte Achievements und Ihre Spielfortschritte haben, die Sie komfortabel mit Freunden vergleichen können. Wenn Sie Browserspiele mögen, sollten Sie gratisonlinespielen.de genauer ansehen. ❑

Info: www.gratisonlinespielen.de



ARCANIA: FALL OF SETARRIF

Add-on zu Arcania angekündigt

Obwohl **Arcania: Gothic 4** einiges an Schelte wegstecken musste, kam es scheinbar gut bei den Spielern an, denn Publisher Jowood und Entwickler Spellbound kündigten Mitte Dezember das Add-on **Fall of Setarrif** an, das 2011 erscheinen soll. Darin schlüpfen Sie wieder in die Rolle des namenlosen Helden, die Geschichte knüpft an das Ende des Hauptspiels an: Nachdem König Rhobar III von seinem Dämon befreit wurde, machte dieser sich nach Setarrif auf, um sich einen neuen Wirt zu suchen. Ihre Aufgabe: Die Welt abermals vor dem schon mal besiegten Bösen retten. Spellbound verspricht für das Add-on neue Städte, Küsten- sowie Dschungelregionen und Gebirge. Außerdem dürfen Sie auf Wunsch das Abenteuer auch aus der Perspektive eines anderen Charakters erleben ❑

Info: www.arcania-game.com

GEFÄHRLICH | Solche Trolle stellten im Hauptspiel eine große Bedrohung dar – scheinbar steigt also der Schwierigkeitsgrad im Add-on.

INTERVIEW MIT **ANDRE BECCU**

„Unser Ziel: Gothic zugänglich machen."

PC Games: Viele **Gothic**-Fans, aber auch Kritiker werfen euch vor, dass **Arcania: Gothic 4** kein **Gothic** mehr ist. Was antwortet ihr auf solche Vorwürfe?

Beccu: „Selbstverständlich ist uns bewusst, dass **Arcania: Gothic 4** je nach Bereich mehr (z.B. Härte der Spielwelt) oder weniger (z.B. Grafik/Musik) stark von den Vorgängern abweicht. Es war nicht Spellbounds Absicht oder Auftrag, eine 1:1-Kopie von **Gothic** zu machen oder gar zu versuchen, Piranha Bytes zu ersetzen. Das wäre auch gar nicht möglich. Stattdessen ist **Arcania: Gothic 4** Spellbounds Vorstellung eines **Gothic**-Spiels, das auch Einsteigern, Konsolenspielern und Fans mit weniger Freizeit als früher die Möglichkeit eröffnet, dieses faszinierende Universum zu erleben."

PC Games: Wieso habt ihr die **Gothic**-Reihe derart gravierend in ihren Grundzügen verändert?

Beccu: „Eine der wichtigsten Zielsetzungen von **Arcania: Gothic 4** war, das **Gothic**-Universum auch für Spieler, die nicht schon lange Rollenspiele spielen, zugänglicher zu machen. Mit am abschreckendsten war unserer Meinung nach, dass es traditionell zahlreiche Möglichkeiten gibt, unbemerkt schwere, nicht korrigierbare Fehler zu begehen - etwa bei der Charakterentwicklung. Daher haben wir entsprechende Systeme freundlicher gestaltet – man kann Quest-NPCs nicht töten, man wird nicht von Verbündeten verprügelt für das Ziehen einer Waffe, es gibt keine undurchsichtige Charakterentwicklung. Natürlich möchte man als Entwickler dabei möglichst die Tiefe erhalten, indem man in späteren Spielstadien entsprechend neue Entfaltungsmöglichkeiten für Veteranen und Profis schafft, soweit es die Ressourcen erlauben. In Retrospektive denke ich, dass die optionalen Systeme den Profis hätten vorbehalten bleiben sollen – etwa das Crafting-System."

PC Games: Wart ihr mit der Qualität des Spiels am Ende zufrieden oder hättet ihr eigentlich mehr Zeit gebraucht, um **Arcania: Gothic 4** fertigzustellen?

Beccu: „Immer wieder steht man während der Entwicklung vor Entscheidungen, bei denen man Qualität und Quantität gegeneinander abwägen muss. Bei den Zaubersprüchen etwa fiel die Entscheidung zugunsten der Qualität – fünf im Prinzip identische Feuerbälle zu haben, hätte den Spielern relativ wenig zusätzliche Spieltiefe gegeben, aber auf der Konsole die Bedienung überdurchschnittlich verkompliziert [...]. Somit haben wir uns entschieden, nur drei primäre Zauber zu haben und die Vielfalt durch Runen, magische Waffen und Pfeile aufzustocken. Zusätzliche Entwicklungszeit wird natürlich vom Entwickler fast immer gerne gesehen [...]. Ab einem gewissen Zeitpunkt nimmt der Nutzen von mehr Entwicklungszeit aus wirtschaftlicher Sicht allerdings ab."



Andre Beccu ist Leitender Designer bei Spellbound.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

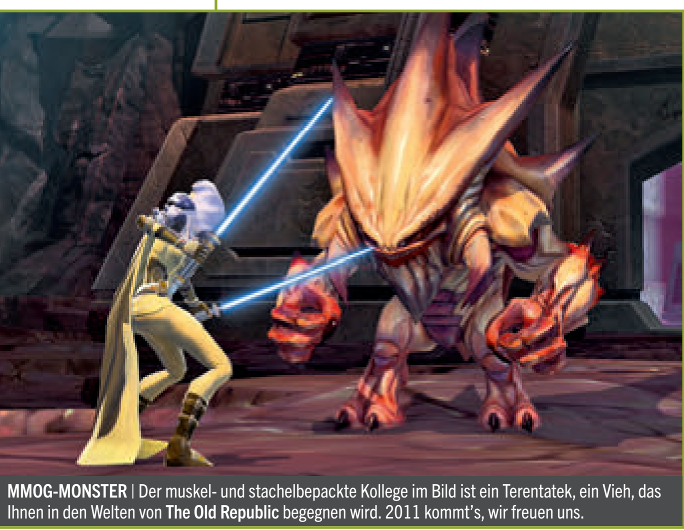
Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
	Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
Seite 68	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	März 2011
Seite 60	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros.	Herbst 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Black Prophecy	Action-MMOG	Gamigo	2010
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	22. Februar 2011
	Company of Heroes Online	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2011
Seite 46	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März 2011
	Darkspore	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2011
	DC Universe Online	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	1. Quartal 2011
Seite 64	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	25. Januar 2011
	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Adventure	Warner Bros.	2011
▶	Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 82	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2011
Seite 40	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	10. März 2011
▶	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	2011
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	2011
Seite 50	Dungeons	Aufbau-Strategie	Kalypso	27. Januar 2011
Seite 76	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	1. Quartal 2011
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt	2012
	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	22. März 2011
	From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
▶	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Dezember 2011
	Haunted	Adventure	Jowood	1. Quartal 2011
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	März 2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	1. Quartal 2011
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
	Kings & Castles	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	2011
▶	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2011
	Max Payne 3	Action	Rockstar	2011
	Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2011
	Might and Magic Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2011
	Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Rennspiel	Electronic Arts	April 2011
	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	2011
▶	Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	22. April 2011
	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	16. September 2011
	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	Mai 2011
Seite 56	Shogun 2: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	15. März 2011
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
	Starcraft 2 – Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	2011
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Frühjahr 2011
	T.E.R.A.: The Exiled Realms of Arborea	MMORPG	Frogster Interactive	1. Quartal 2011
Seite 86	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	1. Quartal 2011
	The Agency	Action-MMO	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2011
Seite 26	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai 2011
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2011
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	1. Quartal 2011
	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Frozenbyte	1. Quartal 2011
	Tron: Evolution	Action-Adventure	Disney Interactive	20. Januar 2011
	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	2. Quartal 2011
	True Crime: Hong Kong	Action-Adventure	Activision	2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 72	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution	Echtzeit-Strategie	THQ	März 2011
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



HIMMELSTADT | Außer ein paar Bildern gibt es derzeit keine Neuigkeiten zu **Bioshock Infinite**. Und die stammen noch dazu aus dem bisher einzigen, lange bekannten Trailer.



MMOG-MONSTER | Der muskel- und stachelbepackte Kollege im Bild ist ein Terentatek, ein Vieh, das Ihnen in den Welten von **The Old Republic** begegnen wird. 2011 kommt's, wir freuen uns.

JETZT ÜBER 33% RABATT!

3x PC Games testen + SUPER-PRÄMIE

- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell



M-Charger M.100
in Schwarz (Prämien-Nr.: 1093735)
oder Silber (Prämien-Nr.: 1093741)

Akku leer? Der M-Charger hilft! Mit einer handelsüblichen AA-Batterie lädt der kleine Helfer Ihr Handy oder Ihren MP3-Player wieder auf. Adapter für die Handy-Marken Motorola, Nokia, Sony Ericsson und Samsung sowie ein Adapter für Mini-USB liegen dem M-Charger bei. Mit der Notbetankung über den M-Charger hält der Handy-Akku in der Regel für zwei Gesprächsstunden.

abo.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (*14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

❒ Ja, ich möchte das Mini-Abo der **PC Games mit DVD** + **Gratis-Extra für nur € 11,-!** 763305

❒ Ja, ich möchte das Mini-Abo der **PC Games Magazin** + **Gratis-Extra für nur € 6,90!** 763304

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass COMPUTEC Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ■ **PC Games Sonderheft Metin 2** (Prämien-Nr. 70149634)
- ■ **PC Games Sonderhef Landwirtschaftsimulator 2011** (Prämien-Nr. 70151714)
- ■ **M-Charger M.100 schwarz** (Prämien-Nr. 1093735)
- ■ **M-Charger M.100 silber** (Prämien-Nr. 1093741)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die DVD-Version jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland: € 75,-/12 Ausgaben; Österreich: € 71,-/12 Ausgaben, die Magazin-Version zum Preis von nur € 35,90,-/12 Ausgaben (= € 2,99/Ausg.); Ausland: € 47,90,-/12 Ausgaben; Österreich: € 43,90,-/12 Ausgaben. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

shop.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



VORSCHAU 01/11

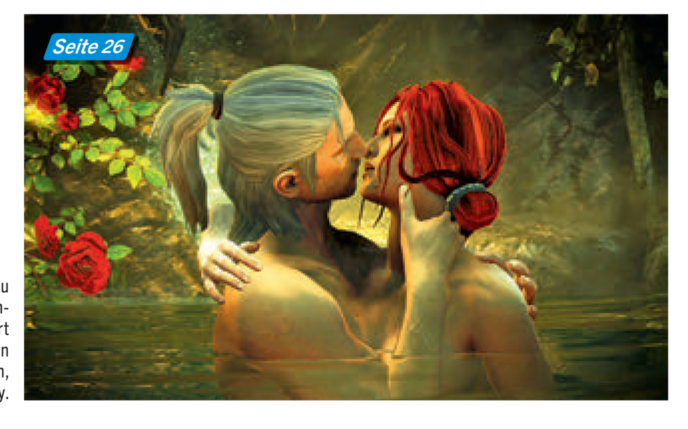
INHALT

ACTION
CRYSIS 2


Seite 46

VOR ORT ZUM ERSTEN | Frankfurt ist direkt um die Ecke, also gingen wir der Einladung Cryteks nach und spielten bei den Entwicklern den Einzel- und Mehrspieler-Modus von **Crysis 2** ausgiebig an.

ROLLENSPIEL
THE WITCHER 2


Seite 26

VOR ORT ZUM ZWEITEN | Auch nach Warschau reisten wir, um uns das potenziell beste Rollenspiel 2011 genauer anzuschauen. Was wir dort zu sehen bekamen und was wir den Entwicklern an neuen Informationen entlocken konnten, erfahren Sie in unserer Titel-Story.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 13.12.10)

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
2. **CRYSIS 2** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: März 2011
3. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS** – Rollenspiel | Namco Bandai – Termin: 17. Mai 2011
4. **PORTAL 2** – Geschicklichkeit | Electronic Arts – Termin: 22. April 2011
5. **BATTLEFIELD 3** – Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts – Termin: Noch nicht bekannt
6. **DRAGON AGE 2** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 11. März 2011
7. **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION** – Action-Rollenspiel | Square Enix – Termin: 2011
8. **RAGE** – Ego-Shooter | Bethesda – Termin: 16. September 2011
9. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: 11. November 2011
10. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** – Online-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 2011

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst hier der Redakteur für Sie seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Ezios Abenteuer macht einen tollen Eindruck, gerade im Mehrspieler!“

Sebastian Weber



Nach der Präsentation auf der E3 war ich etwas skeptisch, ob **Brotherhood** die **Assassin's Creed**-Reihe wirklich würdig weiterführt, denn das Gezeigte war mir zu actionlastig – ungewohnt für diese Reihe. Das, was die Entwickler nun verraten, klingt dagegen schon eher wie von **Assassin's Creed** gewohnt. Sie versprechen lange Kletterpassagen und so weiter, eben genau das, was die Spieler erwarten. Der Mehrspieler-Modus überzeugt mich mehr und mehr. Bereits vor knapp drei Monaten durfte ich einige Runden mit dem Wanted-Modus verbringen und hatte wirklich Spaß mit den schnellen Attentatsserien. Diesmal durfte ich länger spielen und kann nach wie vor sagen: Der Multiplayer-Part hat Potenzial und scheint toll zu werden!

GENRE: Action
ANBIETER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal/Ubisoft Annecy
TERMIN: 4. Quartal 2010

EINDRUCK SEHR GUT

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH
NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie stark der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein. Von „Überragend“ bis hin zu „Schwach“. „Nicht möglich“ verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.



Von: Felix Schütz

2011 wird das Jahr epischer Rollenspiele. Das beste von ihnen heißt womöglich The Witcher 2.

The Witcher 2: Assassins of Kings

DRAMATISCH | Im Hintergrund kämpfen Soldaten miteinander, Pfeile rauschen vom Himmel, Bäume und Gräser stehen in Flammen – die wuchtige Inszenierung solcher Schlachtfeld-Sequenzen ist CD Projekt klasse gelungen.

Vor vier Jahren hatten die meisten Spieler hierzulande noch nicht mal von **The Witcher** gehört. Geralt, der weißhaarige Hexer, CD Projekt, das junge Entwicklerteam aus Polen? Unbekannt, unwichtig – so urteilten anfangs voreilige Spieler und Fachjournalisten. Auch wir von PC Games hatten das polnische Team und ihr Erstlingswerk seinerzeit kräftig unterschätzt! Doch all das sollte sich zum Glück ändern: Heute hält sich **The Witcher** wacker in unserem Einkaufsführer unter den besten PC-Rollenspielen. Es zählt zu den meistgespielten Titeln unserer Leser und auch die Verkaufszahlen des Spiels sind gut. Da wundert es nicht, dass der Nachfolger **The Witcher 2** in unseren Most-Wanted-Umfragen sogar besser abschneidet als Biowares **Dragon Age 2**.

Exklusiv und als einziges deutschsprachiges Magazin durften wir CD Projekt Anfang Dezember in ihrem Warschauer Studio besuchen. Natürlich um eine aktuelle Version des Spiels zu begutachten und um uns mit den Entwicklern auszutauschen. Die wichtigsten Erkenntnisse unseres Ausflugs gleich vorab: CD Projekt verspricht, dass **The Witcher 2** epischer, zugänglicher, erwachsener wird als der Vorgänger, ohne aber dessen Stärken und Vorzüge zu vernachlässigen. Und genau das scheint tatsächlich der Fall zu sein.

Die Handlung des Spiels setzt etwa zwei Monate nach den dramatischen Ereignissen des ersten **The Witcher** ein. Das Fantasy-Reich Temerien ist von politischen Unruhen zerrüttet, Attentäter machen Jagd auf die Oberhäupter der einzelnen Königreiche und die Bewohner des Landes sind von Rassismus, Kriegstreiberei und Misstrauen vergiftet. In diesem düsteren Umfeld ist es nun an Hexer Geralt, das Leben der Könige zu retten und die Hintergründe der Attentate aufzuklären.

Geralt, Temerien – wem Namen wie diese nichts sagen, der hat entweder den Vorgänger nicht gespielt oder zumindest die Buchgrundlage verpasst. Denn **The Witcher 2** basiert wieder auf den düster-zynischen

PC GAMES VOR ORT: CD PROJEKT

Als einziges deutschsprachiges Magazin durften wir CD Projekt einen Tag lang in ihrem Warschauer Studio in Polen besuchen. Dabei wurde uns das Spiel von einem Entwickler direkt an seinem Arbeitsplatz präsentiert, leider nur rund 30 Minuten lang. Danach gab's noch eine Fragerunde mit dem Team und eine Tour durch das Studio, wo wir Grafikern, Programmierern, Autoren und Übersetzern kurz über die Schulter schauen konnten. Am Abend gab's dann noch ein mittelalterliches Festessen – bei Grillfleisch, Pferdetatar und reichlich Bier plauderten wir noch bis in die Nacht mit den Entwicklern.



▶ **BUNT GEMISCHT** | Das Team hinter **The Witcher 2** zählt überraschend viele junge Gesichter.

▼ **VOR ORT** | Redakteur Felix Schütz plaudert mit einem der netten Entwickler von CD Projekt.

MINISPIELE IN THE WITCHER 2

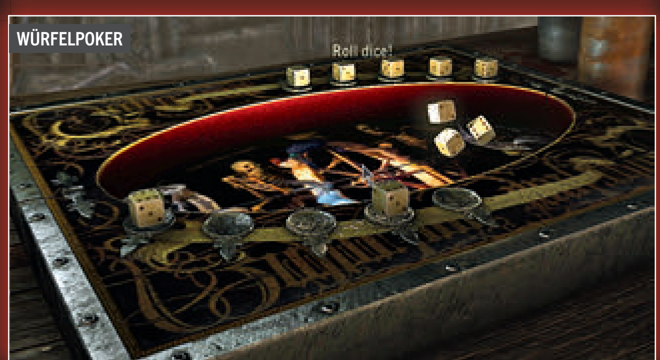
Wie schon im ersten **The Witcher** trifft Geralt häufig auf NPCs, die ihn zu verschiedenen Herausforderungen einladen. Sobald Geralt etwa seinen ersten Faustkampf austrägt, erhält er dafür eine eigene Questreihe, die sich durch das gesamte Spiel zieht und für die er Erfahrungspunkte oder andere Belohnungen verdient. Bislang demonstrierte CD Projekt nur zwei Minispiele, wir rechnen fürs fertige Werk aber mit weiteren.

ARMDRÜCKEN: Der Spieler muss ein grünes, rundes Symbol auf einer orange gefärbten Leiste halten, damit diese sich auf Geralts Seite hinüberbewegt. Je weiter die Leiste von der Mitte entfernt ist, desto kleiner wird sie – das macht die an und für sich schlichte Geschicklichkeitsübung ein wenig kniffliger.

WÜRFELPOKER: Diesen Klassiker gab's bereits im Vorgänger: Ähnlich wie im Poker-Kartenspiel muss Geralt würfelnd bestimmte Zahlenkombinationen erreichen, um die Würfelpaare des Gegners zu schlagen. Hier hängt der Erfolg mehr vom Glück als vom Können ab.


ARMDRÜCKEN


ANGEBOT | NPCs bieten Geralt Nebenbeschäftigungen an, für die es auch eigene Questreihen gibt.



WÜRFELPOKER

Fantasy-Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. CD Projekts Spiel erweitert sein reichhaltiges Universum um neue Gebiete, Charaktere und Monster, bleibt dabei aber trotzdem stets so nahe wie möglich an der Vorlage. Geralt beispielsweise ist kein unbeschriebenes Blatt, er hat klar definierte Charakterzüge und Eigenschaften. Genau das macht ihn so cool.

Geralt ist ein Mutant, durch Training und Elixiere in einen Sondermenschen verwandelt, dessen Körper über enorme Heilungskraft verfügt, der im Kampf mit zwei Schwertern tödlich zu Werke geht und der von Beruf nichts anderes ist als ein professioneller Monsterschlächter: Er macht Jagd auf Vampire, Dämonen, Geister und Bestien, lässt sich dafür von Menschen in Not bezahlen und versucht dabei stets, möglichst neutral zu bleiben.

Geralts Versuche, nicht in die Streitigkeiten anderer Rassen und Nationen verstrickt zu werden, sind ein entscheidender Punkt für **The Witcher 2**. Denn die Story soll nicht nur episch werden, sondern sich auch an dramatischen Entscheidungsmomenten in unterschiedliche Handlungsverläufe verzweigen. Wer den ersten Teil gespielt hat, darf zusätzlich seinen alten Speicherstand importieren, um so weitere Storydetails in **The Witcher 2** an die eigene Vorgeschichte anzupassen.

Bei unserem Studiobesuch sahen wir eine nur 30 Minuten kurze, aber immerhin brandneue Demo von **The Witcher 2**, eine schön aufgebaute Nebenquest. Sie beginnt in der prächtigen Zwergenstadt Vergen, einem Bollwerk aus säuberlich in rohen Fels geschlagenen Wegen, Treppenstufen und Säulen, die Texturen voller Details und Verzierungen, am Himmel eine strahlende Sonne, die feine Lichtstrahlen über die Szenerie wirft – so muss stimmungsvolle Grafik aussehen! Besonders schön: Alles wirkt wie aus einem Guss, wir bemerken keine störenden Texturkanten, Ruckler oder flackerne Objekte, da scheint alles am rechten Platz zu sein.


VERZWEIGUNGEN | Die Entscheidungen des Spielers wirken sich stark auf Story und Questverlauf aus. Hat Geralt etwa vor seiner Gefangennahme den jungen Aryan La Valette im Zweikampf getötet, trifft er im Verlies auf seine Mutter, die – halbnackt und angekettet – von einem Henker gefoltert wird. Geralt hat hier die Möglichkeit, die tapfere Baronin zu retten, als Dank verhilft sie ihm zur Flucht. Hat man Aryan zuvor jedoch am Leben gelassen, ist er es, den der Hexer später im Kerker antrifft – auch ihn kann Geralt nun retten, dazu muss er den geschwächten Mann stützen und kann derweil keine Kämpfe austragen.

◀ **MODISCH** | In **The Witcher 2** gibt es wesentlich mehr Rüstungen als im Vorgängerspiel. Alle Kleidungsstücke sind direkt an Geralt sichtbar.

▲ **VORSICHTIG** | Um aus einem Kerker zu fliehen, stehen Geralt verschiedene Wege offen. Eine Möglichkeit ist das neue Schleichsystem, dank dem Geralt lautlos durch die Dunkelheit flitzt und Feinde unblutig ausschaltet.

◀ **FRONTAL** | Als Alternative zum Schleichen kann Geralt auch gewaltsam vorgehen und Gefängniswachen mit Schwert und Magie bezwingen. In dem Fall muss er aber damit rechnen, dass weitere Gegner als Verstärkung anrücken, die Kämpfe werden also schwerer.

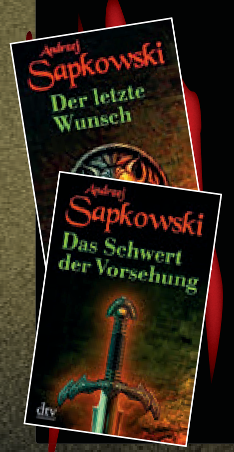
Der Leveldesigner, der uns das Spiel direkt an seinem Arbeitsplatz präsentiert, lenkt Geralt schnurstracks in die nächstbeste Taverne hinein, völlig ohne Ladezeiten. Die neue Grafikengine erlaubt nämlich Locationwechsel ohne nervige Ladepausen, da hat CD Projekt nicht zuviel versprochen. Damit räumt das Spiel schon jetzt mit dem größten Kritikpunkt am ersten **The Witcher** auf!

In der Taverne herrscht geschäftiges Treiben: Zwerge machen sich über ihre Biere her, unterhalten sich, fordern Kontrahenten in Wettspielen heraus. Zunächst plaudert Geralt mit seinem alten Freund, dem Zwerg Yarpen. Der legt Geralt nahe, sich an einigen Minispielen zu versuchen, ganz ähnlich wie im ersten **The Witcher**. Geralt kann sich etwa im Armdrücken beweisen oder sein Glück im Würfelpokerspiel herausfordern. Solch kurzweilige Nebenbeschäftigungen sind zwar völlig optional, doch wie schon im Vorgänger wird es auch in **The Witcher 2** lukrative Quests eigens für Glücksspiele geben. Immerhin soll es sich für den Spieler auszahlen, hin und wieder mal in ein Gasthaus einzukehren.

Geralts Aufgabe in der Demo ist es, eine Mordserie zu untersuchen – Hexer sind nämlich nicht nur Monsterjäger, sondern auch so etwas wie Fantasy-Detektive, die zunächst Indizien sammeln, bis sie wissen, mit welchem Feind sie es zu tun haben. Das Questlog fasst die Aufgabe handlich für den Spieler zusammen: Untersuche die Leiche eines Ermordeten, der außerhalb der Stadt in einem Höhlengrab beerdigt wurde. Unter der Zusammenfassung gibt's noch einen ausführlichen Text, gedacht für lesefreudige Spieler, die mehr über Story und Spielwelt erfahren möchten. Während wir das Questlog studieren, flüstert uns Tomasz Gop, der Produzent des Spiels „Social Media!" zu und erklärt dann grinsend, dass man das Questlog auch mit seinem Facebook-Account verbinden kann, wo dann Entscheidungen und Story-Fortschritte automatisch gepostet werden.

Für seine Quest muss Geralt die Stadt verlassen und ein kleines

LESE-TIPP: DIE BUCHVORLAGE VON THE WITCHER

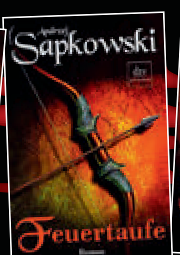


Seit Anfang der 90er Jahre genießt Sapkowskis Geralt-Reihe Kultstatus unter polnischen Fantasyfans. Mittlerweile sind seine Bücher auch auf Deutsch erhältlich.

◀ Die locker geschriebenen Kurzgeschichten-Bände **Der letzte Wunsch** und **Das Schwert der Vorsehung** bilden den perfekten Einstieg ins **Witcher**-Universum. Sie beleuchten wichtige Facetten von Geralt und beschreiben viele seiner Abenteuer, die der Hexer mal diplomatisch, mal brutal, aber immer auf unterhaltsame Weise besteht.











▲ Wem **Der letzte Wunsch** und **Das Schwert der Vorsehung** gefallen haben, der sollte sich auch unbedingt an Sapkowskis Hauptwerk wagen: Mit **Das Erbe der Elfen** erhält man den ersten Band einer insgesamt fünfteiligen Reihe. Diese bildet eine große, zusammenhängende Story, hier gibt's also keine Kurzgeschichten mehr. Auf **Das Erbe der Elfen** folgen **Die Zeit der Verachtung, Feuertaufe** und **Der Schwalbenturm. Die Dame vom See**, der fünfte und finale Teil der Reihe, erscheint voraussichtlich erst im Frühjahr 2011 auf Deutsch, alle anderen sind bereits erhältlich.

DIE EDITIONEN VON THE WITCHER 2

Bereits beim ersten The Witcher protzte CD Projekt mit einer üppigen Ausstattung. Für den zweiten Teil gehen die polnischen Entwickler noch weiter.

The Witcher 2 wird in der Standardsausführung als aufwändige Premium Edition erscheinen. Zum Preis von 50 Euro erhält man neben dem Spiel eine Making-of-DVD, den Soundtrack auf CD, eine aufwändig gedruckte Weltkarte und einen Briefumschlag, in dem sich eine hübsche Münze befindet. Einige dieser Goodies wie der Soundtrack oder die Weltkarte erhält man auch in digitaler Form, wenn man das Spiel als Download-Version kauft, etwa über Steam oder Direct2Drive. Auf der Spiel-DVD befinden sich neben der deutschen Version auch die englische, polnische. russische und französische Sprachausgabe, hinzu kommen weitere Untertitel.

Exklusiv über Amazon.de ist auch eine 100 Euro teure Sammleredition vorbestellbar. Sie bietet zusätzliche Extras, etwa eine aufwändig modellierte Geralt-Büste, ein Artbook, ein Würfelpoker-Set, Spielkarten mit Anleitung, Aufkleber und eine weitere Münze. Obendrein enthält nur diese Box einen DLC-Code für eine der besten Rüstungen im Spiel.

Premium Edition



Collector's Edition



Waldgebiet durchstreifen. Wenig überraschend stößt er nach einigen Schritten auf eine Gegnergruppe – Zeit für uns, das stark überarbeitete Kampfsystem in Augenschein zu nehmen! Kurz gesagt, es wurde dem Vorgängerspiel gegenüber entschlackt. Die linke Maustaste sorgt für leichte Schwerthiebe, die rechte für schwere. Eine weitere Taste dient dem aktiven Blocken, eine andere lässt Geralt zur Seite hechten. Das klingt nach einem typischen Actionspiel, was es aber nicht ist. Um zu beweisen, dass in den Gefechten vor allem gut gewählte Talente und taktisches Vorgehen entscheidend sind, haben die Entwickler extra ein Kampfstatistik-Fenster eingebaut. Darin werden alle Details der Auseinandersetzung in Zahlen ausgegeben, zum Beispiel: Geralt trifft Gegner für 5 Schaden, Gegner blockt 2 Schaden ab, und so weiter.

Anders als im Vorgängerspiel muss man während der Gefechte nicht mehr zwischen verschiedenen Kampfstilen wechseln. Stattdessen kombiniert man leichte und schwere Attacken einfach frei miteinander. Außerdem kann Geralt wieder magische Zeichen einsetzen, das sind im Grunde leichte Zauberattacken: Das Zeichen Aard etwa schleudert Gegner per Telekinese zu Boden, das Zeichen Axii hingegen lässt Feinde an Geralts Seite kämpfen. Fünf solcher Zauber sind bereits aus dem Vorgängerspiel bekannt, ein sechster kommt nun in **The Witcher 2** hinzu – doch über ihn verrät CD Projekt noch keine Details.

Gegner sollen mehr als nur stumpfe Klickübungen sein. In unserer Demo greift etwa eine Gruppe Nahkämpfer an, die von einigen Schützen und Zauberern unterstützt wird; die Magieanwender können sich sogar munter durch die Gegend teleportieren. Geralt muss hier zunächst einige Angriffe parieren und den richtigen Augenblick abwarten, bis sich einer der bösen Zauberer manifestiert und damit verwundbar macht. Nebenbei muss der Hexer aber auch die Bolzen der Armbrustschützen abwehren und seine Hexer-Zeichen taktisch anwenden, um die Nahkämpfer auf Distanz zu hal-

KEIN KOPIERSCHUTZ!

Mutig: The Witcher 2 erscheint auch in einer digitalen Version ohne Kopierschutz.

The Witcher 2 wird klassisch auf Datenträgern und über Downloadportale verkauft, und all diese Versionen werden einen Kopierschutz beinhalten. Alle, bis auf eine: Über GOG.com erscheint das Spiel auch ohne DRM! GOG (Good Old Games) ist ein Portal von CD Projekt, über das normalerweise nur Spiele-Klassiker verkauft werden. Dieser Verzicht auf DRM ist aber natürlich nicht als Freibrief zu verstehen: CD Projekt kündigte bereits an, gegen all jene Spieler vorzugehen, die **The Witcher 2** illegal als Raubkopie verbreiten!



BRUTAL | Trotz Gewalt und derber Dialoge ist nicht damit zu rechnen, dass **The Witcher 2** für den deutschen Markt gekürzt werden muss.

ENTSCHLACKT | In Dialogen wählt man keine kompletten Antwortsätze mehr, stattdessen klickt man auf knackig-kurze Zusammenfassungen.

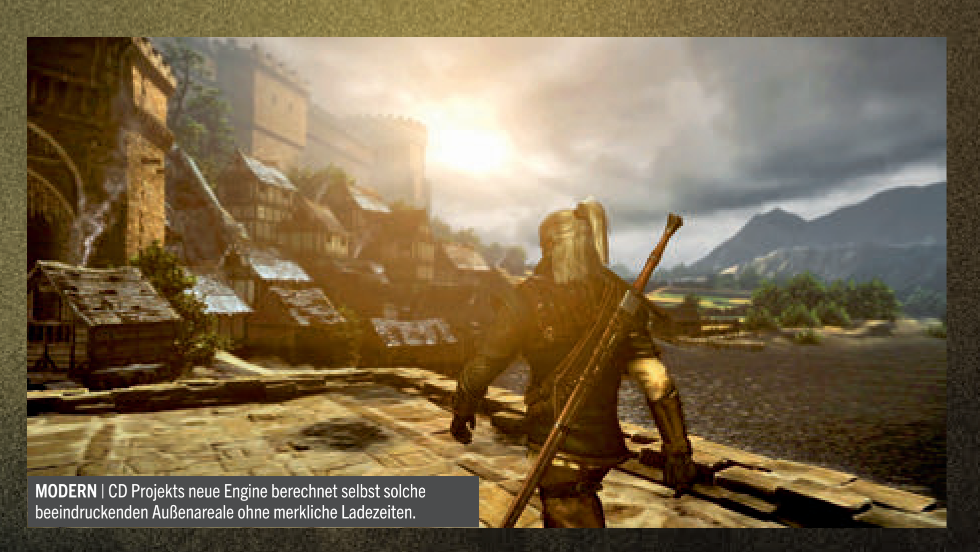
EPISCH | Anders als im Vorgängerspiel soll es in **The Witcher 2** Bosskämpfe geben, die den Namen auch wirklich verdienen – hier zofft sich Geralt gerade mit einem riesigen Tentakelmonster.

PACKEND | Hoffentlich sind die wild choreographierten Faustkämpfe so gut spielbar wie sie aussehen!

ten. Damit das alles nicht zu unübersichtlich gerät, haben die Entwickler wieder eine Art Pause-Modus eingebaut, den man per Strg-Taste aktiviert. Anstatt das Geschehen aber komplett einzufrieren, wird es in **The Witcher 2** diesmal nur stark verlangsamt, so dass der Kampf in einer sehenswerten Zeitlupe weiterläuft. Derweil kann man im eingeblendeten Menü seine Waffen wechseln, Tränke einnehmen oder Zauber auswählen. Dieses Menü ist kreisförmig aufgebaut – so etwas kennt man vor allem aus Konsolenspielen. Wer nun befürchtet, das Spiel sei ganz auf Konsolensteuerung zugeschnitten, der darf beruhigt sein: **The Witcher 2** unterstützt zwar Xbox-360-Gamepads und die Engine wurde auch für mehrere Plattformen entwickelt, doch das heißt nicht, dass das Spiel „konsolig" wird – CD Projekt betont, dass die PC-Fassung die führende Version für die Entwickler sei. Darum wird's beispielsweise auch möglich sein, alle Tastenbelegungen zu verändern und die Hexer-Zeichen direkt per Tastendruck auszulösen, auch ohne Zeitlupenmenü.

Nach dem Kampf durchsucht Geralt die Leichen der Gefallenen. Bei einem Feind erbeutet er eine Elfenweste, die er sogleich im neu aufgeteilten Inventar anlegt. So haben wir Geralt noch nie gesehen: Mit flauschiger Kapuze auf dem Kopf, dazu ein reichhaltig besticktes Oberteil mit grasgrüner Farbgebung. CD Projekt verspricht, dass es in **The Witcher 2** viel mehr Gegenstände und Rüstungen geben wird als noch im Vorgänger. Kleidungsstücke unterteilen sich in Gewänder, Hosen, Armschienen, Schulterpanzer und weitere Kategorien, und alle lassen sich unabhängig voneinander anlegen und sind am Helden sichtbar.

Nur wenige Klicks vom Inventar entfernt liegt das Menü für Geralts Talentbäume, die man uns an dieser Stelle auch gleich vorführt: Der Bildschirm zeigt nun vier verschiedene Äste, sie stehen jeweils für die Talentbereiche Schwertkampf, Alchemie, Training und Magie. An jedem Ast sitzen zahlreiche Skills, die sich klassisch durch verdiente Talentpunkte freischalten lassen.



MODERN | CD Projekts neue Engine berechnet selbst solche beeindruckenden Außenareale ohne merkliche Ladezeiten.

AUCH FÜR KONSOLEN?

Offiziell ist das Spiel nicht für Konsolen angekündigt. Aber: Die neue Engine wurde nicht nur für PC, sondern auch für Xbox 360 und Playstation 3 entwickelt. Konkrete Hinweise für eine mögliche Konsolenversion fanden wir bei unserem Studiobesuch: Einer der Entwickler hatte gleich zwei Xbox-360-Konsolen an seinem Arbeitsplatz stehen. Außerdem weist die Benutzerführung im Spiel typische Elemente von Gamepadsteuerung auf, etwa das Ringmenü in Kämpfen. Wer mag, kann **The Witcher 2** sogar komplett mit Xbox-360-Gamepad spielen, die Maus wird nicht zwingend benötigt. Unsere Vermutung: **The Witcher 2** wird zumindest auf Xbox 360 erscheinen, allerdings gehen wir davon aus, dass die Version nicht zeitgleich mit der PC-Fassung veröffentlicht wird.

ZAHLENVERGLEICH: TEIL 1 GEGEN TEIL 2

CD Projekt veröffentlichte Zahlen, die beweisen sollen, wieviel mehr Inhalt in The Witcher 2 steckt und welche Vorteile die brandneue Engine bietet.

Die Hauptquest von **The Witcher 2** lässt sich zwar auf 16 Arten beenden, doch diese Zahl ergibt sich eher aus Storydetails. Es wird jedenfalls nicht 16 verschiedene Schlussfilme geben!

Schon **The Witcher 1** bot massig Echtzeit-Videos. In Teil 2 gibt es sogar noch mehr, zumal die Entwickler dank ihrer Engine nun viel eindrucksvollere Szenen erstellen können.

Es gab nur wenig Items in **The Witcher 1**, Sammelspaß kam da nicht auf. Das will CD Projekt in Teil 2 deutlich besser machen.

Die fünf Zauber aus dem Vorgängerspiel gibt's auch wieder in Teil 2, außerdem kommt ein sechstes, noch unbekanntes Magie-Zeichen hinzu.

	Spieleinstiege	Endsequenzen	Zwischensequenzen	Rüstungstypen	Magische Zeichen	Ladebildschirme
The Witcher 1	1	3	130 (53 Minuten)	5	5	ca. 700
The Witcher 2	3	16	256 (150 Minuten)	30 + Modifikationen	6	4

In **The Witcher 2** darf man den Spielstand des Vorgängers importieren – das verändert den Einstieg ein wenig. Wer kein Savegame mehr hat, darf die Parameter auch selbst bestimmen.





Häufige, lange Ladezeiten waren der größte Kritikpunkt an **The Witcher 1**. Im zweiten Teil gibt es, abhängig vom verwendeten PC, nur vier (!) Ladebildschirme. Innenräume betritt Geralt beispielsweise ohne jede Wartepause.

CD Projekt verspricht außerdem noch weitere lernbare Fähigkeiten, sogenannte Traits, die man aber noch nicht enthüllen wollte. Sicher ist lediglich, dass Geralt nun auch soziale Fähigkeiten lernen kann, also beispielsweise spezielle Traits, um NPCs in Dialogen zu überzeugen.

Geralt setzt seinen Weg durch das Waldgebiet fort. Es scheint unmöglich, sich darin zu verlaufen, denn das Areal ist recht eng abgesteckt, die Weitläufigkeit eines Open-World-Spiels will **The Witcher 2** gar nicht erst bieten. Dafür macht der Wald mit scharfen Texturen und feinen Lichteffekten einen grafisch tollen Eindruck, die Engine meistert auch solche Regionen ruckelfrei.

Der Held erreicht endlich die Grabhöhle und betritt auch sie ohne jede Ladezeit – was für ein Unterschied zum Vorgängerspiel! Im Gewölbe fällt uns schnell eine brüchige Wand auf, die Geralt sogleich mit dem Zeichen Aard zerstört, um so den Zugang zur gesuchten Bestattungskammer freizulegen. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, alle dort aufgebahrten Körper aus ihren Leichentüchern zu wickeln, denn einer davon wurde erst frisch beerdigt – eben diesen Toten muss Geralt auf Hinweise untersuchen! Die Leichenschau fällt simpel aus, man wählt einfach über ein Textmenü verschiedenste Aktionen aus: Geralt untersucht die Hände des Toten, findet dort ein verdächtiges Haarbüschel. Als er die Leiche auf die Seite dreht, entdeckt er Wunden am Rücken des Mannes, Kratzspuren, die aussehen, als habe man sie ihm im wilden Liebesakt zugefügt. „Immerhin hatte er vor seinem Tod noch ein bisschen Spaß“, bemerkt der Hexer zynisch. Dieser Fund verhärtet dann auch Geralts Verdacht, dass der Tote von einem Succubus umgebracht wurde – einer sexy Dämonin, die ihre Opfer zunächst verführt, bevor sie ihnen das Leben aushaucht. Damit hat Geralt seine Beweise gesammelt, und so verlässt er die Grabkammer mit einem neuen Ziel vor Augen.

Zurück in Vergen freuen wir uns über ein Wiedersehen mit Geralts altem Freund Rittersporn. Der tollpatschige Barde ist für die humorvollen Parts in der Hexer-Reihe zuständig und soll auch in unserer Demo eine wichtige Rolle spielen: Geralt bittet ihn, sich für den Succubus als Köder anzubieten. In Aussicht auf ein sexuelles Abenteuer schlägt der triebhafte Barde trotz aller Gefahren ein. Dann ein Szenenwechsel, es ist Nacht und Rittersporn befindet sich auf einer Lichtung, Geralt hält sich nebenan im Gebüsch verborgen. Der Spieler steuert nun erstmals für kurze Zeit den hochnervösen Musiker, der die Succubus-Dame mit seinem Gesang anlocken soll. Dazu muss man in einem Dialogfenster die richtigen Strophen auswählen, um ein Liebeslied in die Nacht zu schmettern. Als der Versuch gelingt und eine verführerische Frauenstimme nach Rittersporn verlangt, steht der Spieler vor einer wichtigen Wahl: Soll der Barde nun wie geplant zu Geralt zurückkehren und ihm den Rest der Arbeit überlassen? Oder gönnen wir Rittersporn ein kleines Abenteuer und schicken ihn stattdessen lieber ins Lustgemach der zirpenden Dämonin? Wir entscheiden uns dafür, dass Rittersporn auf seine Kosten kommen soll – halb ängstlich, halb vorfreudig klettert er also hinab in die geheime Kammer der Succubus. Geralt beobachtet das Geschehen kopfschüttelnd: „Der Vollidiot ist tatsächlich reingegangen!“ fluchend eilt er seinem Freund hinterher.

Im unterirdischen Schlafgemach des Succubus findet Geralt ein prächtiges Himmelbett vor; Rittersporn räkelt sich darauf und ist, befangen vom Liebeszauber der männermordenden Dämonin, drauf und dran, seinen Verstand zu verlieren. Geralt, immun gegen derartige Magie, droht dem halbnackten Wesen, dessen schöner Körper eine Mischung aus Mensch und Tier darstellt. Entgegen aller Klischees geht die Dämonin jedoch nicht zum Angriff über, sondern verwickelt Geralt in ein Gespräch, weckt Zweifel in ihm und verwischt geschickt moralische Grenzen: Ist sie wirklich böse oder doch nur eine berechtigte Laune der Natur? Eine wunderbar typische Szene für **The Witcher**! Denn schon im Vorgänger

GERALT VON RIVA: WER IST DER HEXER?

Die Witcher-Spiele sind stark um den charismatischen Hexer Geralt herumdesignt. Wir werfen ein Blick auf Polens beliebtesten Fantasy-Helden – spoilerfrei!

Geralt ist ein Hexer. Diese professionellen Monsterjäger werden von Kindesalter an ausgebildet, Geralt wuchs beispielsweise in der Hexerburg Kaer Morhen auf. Dort wurde er Mutationen und Proben ausgesetzt, welche die meisten Kinder nicht überleben. Als Folge der unmenschlichen Prozedur färbten sich seine Haare weiß und er wurde zeugungsunfähig. Im Gegenzug entwickelte er schnellere Reflexe und eine beschleunigte Wundheilung, außerdem wurde er immun gegen Krankheiten.

Nach seiner Ausbildung verließ Geralt Kaer Morhen, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Er bereiste die Welt, bekämpfte Ungeheuer überall dort, wo man bereit war, seine Dienste zu entlohnen. Geralt versuchte stets neutral zu bleiben, weshalb er oft zwischen die Fronten rivalisierender Völker geriet. Obwohl ihm viele Leute misstrauten, war er doch an den meisten Orten wohlbekannt. Manchmal wurde er auch „Gwynnbleidd" genannt, was in der Alten Sprache soviel wie „Der Weiße Wolf" bedeutet.

Geralt litt darunter, dass das Zeitalter der Fabeln und Mythen langsam unter dem Einfluss der Menschen endete und dass er als Jäger dafür mitverantwortlich war. Er tötete deshalb nie grundlos und zeigte Respekt für die letzten Wunder seiner Welt, etwa für Drachen. Lange war er unglücklich in die Zauberin Yennefer verliebt, hatte aber auch Beziehungen zu anderen Frauen. Nur wenige Leute zählte er zu seinen Freunden, allen voran den fröhlichen Barden Rittersporn, der Geralt auf vielen Abenteuern ein treuer Begleiter war.

Das erste Witcher-Spiel setzt fünf Jahre nach dem Roman „Die Dame vom See" ein, als Geralt ohne jegliche Erinnerungen in einem Wald aufgefunden wird. Zu dieser Zeit sind kaum noch Hexer übrig und Kaer Morhen liegt in Ruinen – doch dann kommt es zu einem Angriff...



Geralt besitzt zwei Schwerter; eines aus Silber nutzt er im Kampf gegen Monster und eines aus Stahl setzt er gegen Menschen ein. In **The Witcher 2** muss der Spieler häufig zwischen den Klingen wechseln.

Durch die Mutation veränderten sich auch Geralts Pupillen. Er besitzt eine hervorragende Nachtsicht, ein Effekt, den er durch Tränke noch verstärken kann. In **The Witcher 2** kann er Feinde auch durch Wände hindurch sehen, damit weicht CD Projekt etwas von der Buchvorlage ab.

Alchemie ist ein wichtiger Teil der Hexer-Ausbilung. Im Spiel findet Geralt zahlreiche Rohstoffe; Kräuter, Totenstaub, Monsterblut und dergleichen. All dies kann er zu Tränken verarbeiten, für die besten Elixiere muss er aber erst entsprechende Skills im Alchemie-Talentbaum freischalten. Tränke verbessern Geralts Fähigkeiten enorm und sind vor allem auf hohen Schwierigkeitsstufen unverzichtbar.

Hexer beherrschen rudimentäre Magie, die sogenannten Zeichen. In **The Witcher 2** hat Geralt sechs Zeichen zur Verfügung, etwa Aard, eine telekinetische Druckwelle (unten im Bild) oder Igni, einen Feuerzauber. Zeichen lassen sich im Magie-Talentbaum in mehreren Stufen aufwerten.

In **The Witcher 2** wird es über 30 Rüstungsteile geben, die sich unabhängig voneinander anlegen und sogar modifizieren lassen. Sie bieten besondere Boni und verändern Geralts Aussehen zum Teil ganz enorm.

Für **The Witcher 2** baute CD Projekt ein neues Schleichsystem ein; Geralt erlegt Wachen nun lautlos, presst sich an Wände, verharrt in der Dunkelheit. Diese Spielweise kommt allerdings nur an bestimmten Stellen der Story zum Einsatz.

INTERVIEW MIT TOMASZ GOP

„Wir sind zuversichtlich bei dem Releasetermin.“

PC Games: Derzeit warten mehr unserer Leser auf euer Spiel als auf **Dragon Age 2**. Wie fühlt ihr euch dabei?
Gop: „Hmmm ... vielleicht sollte ich ja mehr verdienen als die **Dragon Age 2**-Macher? Oh, das schreibst du aber nicht, oder? :) Nein, ernsthaft – es ist schon manchmal verlockend zu sagen „Nun gehört unser Spiel zu den RPG-Klassikern“ und so, aber eigentlich machen wir doch nur unsere Arbeit. Wir wussten



Tomasz Gop ist Senior Producer bei CD Projekt RED.

immer, was wir mit **The Witcher** haben, und deshalb müssen wir einfach nur das umsetzen, was uns gefällt.“
PC Games: Obwohl **The Witcher 1** super war, hatte es auch viele Mängel. Was hat dich am meisten gestört?
Gop: „Die Kämpfe! Im ersten Spiel zwangen wir den Spieler dazu, auch die fortgeschritteneren Taktiken des Kampfsystems zu nutzen. Deshalb war‘s uns diesmal wichtig, diese Dinge ... optional zu machen. Außerdem gab‘s natürlich Probleme durch die Aurora-Engine, besonders wenn sich die Story verzweigen sollte. Mit unseren neuen Tools haben wir nun mehr Freiheiten, wenn der Designer sagt „Hey, lasst uns die Story hier weiter verzweigen!“
PC Games: Durch die klassische Verfolgerkamera und die wenigen Angriffstasten wirkt **The Witcher 2** in den Kämpfen fast wie ein Actionspiel. Ist das gewollt?
Gop: „Wir haben den Hardcore-RPG-Kern der Kämpfe natürlich beibehalten, sie dabei aber geschmeidiger gemacht. Da sticht es schon heraus. Und eigentlich klingt‘s doch ganz nett mit Actionspielen verglichen zu werden, denn da sind die Kämpfe ja das wichtigste, polierteste Feature. In **The Witcher 2** ist es jedoch nicht ganz so wichtig – wenn du also trotzdem findest, dass die Kämpfe flüssig wirken, ist das prima!“
PC Games: Sex und Erotik waren ein beliebter Aspekt des ersten Spiels. Nun soll das anders werden, es gibt diesmal etwa keine Sammelkarten mit Nacktbildern verführter Frauen. Was hat sich noch geändert?
Gop: „Nun, Sex und Erotik sind immer noch drin, und Romantik ist wieder ein wichtiger Part der Spielerfahrung. Der Unterschied ist, dass wir diesmal versuchen, die Spieler auf eine bewusstere und erwachsenere Art anzusprechen. Uns war eigentlich gar nicht so klar, dass die Sexkarten im ersten **The Witcher** derart herausragten. Daher ändern wir das nun.“
PC Games: Ihr habt uns mit eurer Ankündigung überrascht, **The Witcher 2** ohne Kopierschutz über GOG.com veröffentlichen zu wollen. Habt ihr keine Angst, dass ihr damit die Raupkopierer eher noch anspornt?
Gop: „Warum um alles in der Welt sollte es Softwarepiraten anspornen, wenn wir ein zugängliches Produkt anbieten? Sollte es nicht andersrum sein? Kopierschutzmechanismen sind ganz schön kompliziert und ich werde niemals die Methoden derer in Frage stellen, die DRM benutzen. Viele Publisher sind ja seit vielen Jahren in der Industrie, die werden schon wissen, was sie tun – wir müssen einander vertrauen. Wir wissen aber, dass Spiele sehr schnell gecracked werden,also dachten wir uns, wir investieren unser Geld lieber gleich in etwas anderes als in einen Kopierschutz.“
PC Games: Wie weit seid ihr mit der Entwicklung und wie realistisch ist der Release am 17. Mai 2011?
Gop: „Wir sind fast im Beta-Stadium, das heißt, alle Spielinhalte sind im Grunde fertig. Nun geht es ans Testen. Heftig, arbeitsreich, zermürbend und mühsam, aber es ist auch weniger ein kreativer Prozess, so dass er sich besser vorausplanen lässt. Ja, wir sind zuversichtlich bei dem Releasetermin.“

sah man sich oft mit moralisch verzwickten Momenten konfrontiert, in denen man zwischen zwei Übeln das vermeintlich kleinere wählen musste. Das ist in **The Witcher 2** nicht anders. Solche Situationen sollen den Handlungsverlauf wieder stark beeinflussen, das ist ein Markenzeichen der **Witcher**-Spiele.

Wir hätten natürlich gerne erfahren, wie die schlüpfrige Succubus-Geschichte enden wird, doch mehr wollte uns CD Projekt leider noch nicht zeigen – nach 30 Minuten Spielzeit war bereits wieder Schluss mit der Demo. Schade!

Im Gespräch mit den Entwicklern erkundigten wir uns nach dem Alchemiesystem, denn das hatte man uns leider nicht präsentiert. Wie schon im Vorgänger soll das Brauen mächtiger Tränke nämlich wieder ein wichtiger Bestandteil des Spiels sein – und genau dieses System war im ersten **The Witcher** noch arg umständlich und überladen. CD Projekt gibt hier Entwarnung: In **The Witcher 2** hat man ein unbegrenztes Inventar eigens für alchemistische Zutaten, man darf nun also beliebig viele Rohstoffe mit sich herumschleppen. Eine weitere gute Nachricht: Obwohl offiziell noch kein Mod-Support für **The Witcher 2** angekündigt ist, rechnen wir doch fest damit! Als ein Grafiker uns nämlich ein spezielles Programm zum Erstellen von NPCs vorstellte, rutschte seinem Kollegen der Satz „Die Modding-Community wird das Tool lieben!“ heraus. Der zornige Blick, den sein Chef ihm daraufhin zuwarf, sprach Bände.

CD Projekt hat aber auch eigene Zukunftspläne für das Spiel: DLCs soll und wird es für **The Witcher 2** geben, allerdings betont Tomasz Gop, dass er absolut nichts von überteuerten Mini-Downloads hält. Wenn schon ein DLC, dann soll er mehrere Stunden Spielzeit und neue Inhalte bieten, „viel größer als ein Dragon-Age-DLC“ erklärt Gop. Bis es soweit ist, hat das Team aber noch reichlich Arbeit vor sich – **The Witcher 2** steht kurz vor der Beta-Phase, die meisten Inhalte sind fertig, aktuell arbeiten die Entwickler vor allem an der Steuerung und der Beseitigung von Bugs. Das vermutlich großartige Ergebnis bestaunen wir spätestens am 17. Mai 2011 – denn an diesem Tag soll **The Witcher 2** endlich erhältlich sein. ❑



X-RAY | Neu in **The Witcher 2**: Geralt kann nun auch die Umrisse seiner Feinde durch Wände hindurch sehen.

„Für mich schon jetzt einer der spannendsten Titel des nächsten Jahres.“

Felix Schütz



Es wäre nicht fair zu behaupten, **The Witcher 2** würde besser aussehen als die kommende Konkurrenz – immerhin haben **Dragon Age 2**, **Deus Ex 3**, **Skyrim** und noch ein Dutzend andere Rollenspiele da ein kräftiges Wörtchen mitzureden. Doch egal wie super diese Titel auch sein mögen, für mich kann es im Mai kein anderes Rollenspiel geben als **The Witcher 2**: Starke Dialoge, spannende Quest-Entscheidungen, ein cooler Held und wunderbare Grafik – da freu ich mich drauf! Da ich‘s aber immer noch nicht selbst anspielen konnte, bleiben mir einfach noch zu viele Fragen offen – und so landet meine Einschätzung diesmal noch auf einem „sehr gut“.

GENRE: Rollenspiel
ANBIETER: Namco Bandai
ENTWICKLER: CD Projekt
TERMIN: 17. Mai 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

Jetzt einsteigen und VDSL-Geschwindigkeit erleben!

Erleben Sie VDSL, unsere schnellste Internet-Verbindung, und telefonieren Sie in bester Sprachqualität. Zum Beispiel mit Call & Surf Comfort VDSL 25.
Und wenn Sie noch mehr Tempo möchten, können Sie mit der Zubuchoption VDSL 50 die Bandbreite sogar noch einmal verdoppeln!

Und das haben Sie von VDSL gegenüber DSL:

- Dateien bis zu 25-mal schneller downloaden[2]
- bis zu 50-mal schnellere Uploads[2]
- gleichzeitig und mit mehreren Geräten über einen Anschluss online gehen

Call & Surf Comfort VDSL 25



Internet-Flatrate
- Highspeed DSL mit bis zu 25.000 kbit/s[1]
- E-Mail Postfach, Kinderschutz Software, Mediencenter und vieles mehr inklusive



Festnetz-Flatrate
- Ins gesamte deutsche Festnetz

monatlich nur

44,95 €[3]

Zubuchoption VDSL 50 monatl. nur 5,– €[3] zusätzlich

Tipp:
Für volle VDSL-Geschwindigkeit und rasante Up- und Downloads empfehlen wir den Router Speedport W 722V mit integriertem VDSL-Modem zum kleinen Monatspreis.

monatlich nur

2,95 €[4]





1) Ab einem übertragenen Datenvolumen von 100 GB (bei VDSL 50 ab 200 GB) in einem Monat wird die Übertragungsgeschwindigkeit des Internet-Zugangs für den Rest des Monats auf max. 6016 kbit/s für den Downstream und 576 kbit/s für den Upstream begrenzt.
2) Im Vergleich zu DSL 2000.
3) Call & Surf Comfort VDSL 25 kostet monatlich ab 44,95 €. Aktionspreis gültig bis zum 15.01.2011. VDSL 50 kann für einen Aufpreis von 5,– € monatlich hinzugebucht werden. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 59,95 € (entfällt bei IP-Anschluss); bis 15.01.2011 entfällt der DSL-Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 €. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Call & Surf VDSL ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Voraussetzung für IP ist ein IP-fähiger Router. Bei IP-Anschluss keine Preselection und kein Call-by-Call möglich. Ab einem übertragenen Datenvolumen von 100 GB (bei VDSL 50 ab 200 GB) in einem Monat wird die Übertragungsgeschwindigkeit des Internet-Zugangs für den Rest des Monats auf max. 6016 kbit/s für den Downstream und 576 kbit/s für den Upstream begrenzt.
4) Bei Bestellung des Speedport W 722V bis 15.01.2011 erhalten Sie eine einmalige Gutschrift über 70,– €. Der Betrag wird Ihnen auf einer Ihrer nächsten Telefonrechnungen gutgeschrieben. Inklusive Rabattstaffelung: 10 % nach 12 Monaten, 20 % nach 24 Monaten, 40 % nach 36 Monaten und 80 % nach 48 Monaten. Kündigungsfrist 6 Werktage. Verpflichtung zur Rückgabe des Geräts!
5) Sie erhalten eine Gutschrift in einer Gesamthöhe von 120,– € beim Wechsel Ihres DSL-Anschlusses bzw. Ihres DSL- und Telefonanschlusses zur Telekom und bei Beauftragung eines Call & Surf Pakets (ausgenommen Call & Surf Basic) oder eines Entertain Pakets. Der Betrag wird Ihnen in den kommenden Monaten auf Ihren Telefonrechnungen gutgeschrieben.

Von: Marc Brehme

Zurück in die Vergangenheit! Im Los Angeles der Fünfzigerjahre rätseln Sie mit Charme, Humor und Klasse.



UNGLEICHES DUO | Die exzentrische Liz und der charismatische Dan sind beide Reporter und können sich nicht ausstehen.

The Next Big Thing

Dass Monster und Menschen friedlich nebeneinander leben, ist als Hintergrundgeschichte für einen Shooter sicherlich nicht unbedingt die erste Wahl. Für ein klassisches Adventure bietet sich diese Story hingegen an.

Mit The Next Big Thing haben die spanischen Pendulo Studios ein neues Point&Click-Abenteuer mit Comic-Grafik in der Mache, das Ende Januar erscheinen soll. Die Entwickler der **Runaway**-Spiele entführen Sie darin in ein fiktives Los Angeles der Fünfzigerjahre. Dort gehen im Filmgeschäft merkwürdige Dinge vor sich und zwei Journalisten nehmen die Fährte des spannenden Falles auf. Endlich konnte PC Games nun auch eine Vorschauversion spielen und sich selbst einen Eindruck verschaffen.

Im Mittelpunkt des Spiels stehen die beiden Journalisten Liz Allaire und Dan Murray, die sich nicht ausstehen können. Dummmerweise wurden sie aber von ihrem Chef, einem Zeitungsverleger, zur Zusammenarbeit verdonnert. Als die beiden dienstlich einen Ball der Filmindustrie besuchen, auf dem sich menschliche und auch Monster-Schauspieler für ihre Erfolge feiern lassen, geschieht etwas Merkwürdiges. Noch während Liz und Dan einen Disput auf dem Parkplatz austragen, bemerken sie, dass Monster-Schauspieler Big Albert bei seinem Produzenten einbricht … Die strebsame Liz leckt sogleich Blut und will mit der Aufklärung dieses Falles endlich ihre Karriere im investigativen Journalismus in Schwung zu bringen. Dabei kommt sie rätselhaften Vorgängen auf die Spur.

Typisch für Pendulo treffen Sie im Spiel auf abgedrehte Charaktere und humorvolle Dialoge. Bereits in den ersten spielbaren Kapiteln bemerken wir: Die Story bietet witzige Rätsel, lässt aber auch Raum für zielsichere Pointen und Filmzitate. Diese veräppeln etwa die Sinnkrisen gescheiterter Schauspieler und die hohe Kunst der Lyrik. So müssen wir etwa dem von Selbstzweifeln geplagten Monster-Schauspieler Edgar wieder Selbstvertrauen geben. Da passt es gut, dass ein anderer Schauspieler spurlos verschwunden ist und wir aus Edgar flugs einen Zwillingsbruder als Ersatz für den Vermissten basteln. Ein passendes Outfit kreieren wir, indem wir – ganz klassisch – gefundene Gegenstände im Inventar kombinieren und Edgar dann durch die Wahl der richtigen Dialogoptionen die Verwandlung schmackhaft machen.

Wenn Sie einmal nicht weiterkommen, unterstützen Sie eine Hotspotanzeige und eine Hilfefunktion, die allerdings in der Preview-Version noch nicht vollständig implementiert war. ❑



BESETZUNGSCOUCH | Schauspieler Edgar durchlebt eine Krise. Liz stylt ihn kurzerhand in Vulkan Flash um. Einen unheimlich erfolgreichen Filmhelden, dessen Darsteller verschwunden ist.

„Na, das sieht doch mal nach monstermäßigem Spaß aus.“

Marc Brehme



Bevor ich die Vorschauversion installierte, hatte ich ein zwiespältiges Gefühl. Es irritierte mich etwas, dass es über **The Next Big Thing** bisher nur eher sporadisch Information und Bilder gegeben hatte. Sollte da etwas im Argen liegen? Aber die Vorschauversion zerstreute meine Bedenken. Treffsicherer Humor, schicke Grafik und ein unverbrauchtes Szenario. Wenn sich jetzt noch die Geschichte spannend entwickelt, kann eigentlich nicht mehr viel schiefgehen. Ob das Spiel aber tatsächlich das „nächste große Ding“ am Adventure-Himmel wird, wie sein Titel etwas großspurig verlauten lässt, wird erst der Test zeigen.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Pendulo Studios
ANBIETER: Crimson Cow
TERMIN: 31. Januar 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



SCHNITTMENGE | Die kesse Isabela ist eine alte Bekannte aus **Origins** – und kann immer noch gut mit Dolchen umgehen.

Dragon Age 2

Von: Heinrich Lenhardt

Wir haben den Nachfolger zum Rollenspiel-Hit Dragon Age: Origins angespielt. Was ändert sich, was bleibt – und wie viel Spaß macht der Einstieg?

Was hat Bioware bloß mit **Dragon Age 2** vor? Promo-Videos mit derben Action-Kampfszenen, ein karger Messe-Demolevel und die Betonung von Konsolen-Optimierungen haben für dezente Unruhe in der PC-Fanbasis gesorgt, die der vor zwei Jahren veröffentlichte Vorgänger **Origins** aufbaute. **Dragon Age** ist schließlich so etwas wie der Gralshüter des taktisch anspruchsvollen Story-Rollenspiels mit anspruchsvollem Party-Management. Droht ein Abrutschen ins Action-Lager, um jetzt eher die Gelüste der breiten Masse zu befriedigen?

Um den Stand der Dinge im Fantasy-Kontinent Thedas zu untersuchen, starteten wir zusammen mit anderen Medien-Gefährten eine Dezember-Expedition ins sagenumwobene Edmonton in der kanadischen Provinz Alberta. Dort werden wir mit für die Jahreszeit typischen Außenwelt-Temperaturen von minus 20 Grad, aber auch einem warmen Büro mit behaglich schnurrendem PC empfangen, um einen ganzen Tag lang **Dragon Age 2** auszuprobieren. Endlich erleben wir, was nach dem Einführungskapitel in der Hauptstadt Kirkwall passiert, und bekommen aus erster Hand einen Eindruck vom Spielgefühl und den Änderungen gegenüber **Origins**.

Als uns das Bioware-Personal dann am späten Nachmittag freundlich, aber bestimmt zur Räumung des Spielzimmers drängt, sind wir leicht verzweifelt. So viele interessante Quests haben sich im Logbuch angesammelt, die kann man doch nicht einfach unerledigt liegen lassen? Unser persönliches Leid ist ein gutes Zeichen: Beim Anspielen von **Dragon Age 2** hat es sofort „klick“ gemacht, der Rhythmus bei Story und Spielfortschritten ist zu Beginn tadellos.

GRUPPENDYNAMIK | Taktische Kämpfe mit der Vierergruppe; wie in **Origins** können Sie das Geschehen jederzeit anhalten und Kommandos erteilen.

KOMM ZUR SACHE | Schneller am Gegner dran, kürzere Zauberzeiten – dadurch wirken die Kämpfe flüssiger und direkter.

Der Spaßfaktor ist spürbar gestiegen, so weit wir das von den ersten Spielstunden her beurteilen können. Vieles kommt uns zügiger, straffer, direkter als bei **Origins** vor. Taktische Kampfmanöver anordnen, das Geschehen anhalten und in der Vierer-Party von Charakter zu Charakter wechseln, all das klappt immer noch. Die schnellere Ausführung von Angriffen, die optimierten Animationen und kürzeren Zauber-Wirkungszeiten möchten wir bald nicht mehr missen.

Lead Designer Mike Laidlaw ist sich der Sorgen im PC-Lager um das Kampfniveau bewusst: „Das höre ich ständig, dass wir alles mit einem Action-Kampfsystem ruinieren würden. Aber macht euch deswegen keine Sorgen. Koordinierte Team-Taktiken sind essenziell." Was ihn in **Origins** schwer annervte, waren die getippelten Schrittchen und kleinen Päuschen, die Charaktere vor der Umsetzung einer Kampfaktion einlegten. „Schneller an den Feind ran" lautet die Devise für Krieger und Schurken; Magier werden mit drastischen Verkürzungen bei den Zauber-Wirkungszeiten in der Ausübung ihres Berufs beschleunigt. Diese Art von Tempogewinn geht nicht auf Kosten der Planungssicherheit; wie gehabt

CHARAKTERKLASSEN UND FÄHIGKEITEN

Das Leveln ist des Helden Lust. Dank neu strukturierter Talentbäume und Upgrades macht das Lernen neuer Fähigkeiten mehr Spaß.

- Die Klassenentwicklung funktioniert ähnlich wie bei **Origins**. Zu Beginn wählen Sie zwischen den Basismodellen Krieger, Magier und Schurke, die Fähigkeiten in sechs Kategorien lernen.
- Bei jedem Stufenanstieg erhalten Sie einige Attributpunkte, die sich auf Stärke, Geschicklichkeit, Magie, Klugheit, Willenskraft und Konstitution verteilen lassen.
- Bei Erreichen der Levels 7 und 12 wählen Sie jeweils eine von drei Spezialisierungsklassen, um damit eine weitere Fähigkeiten-Familie freizuschalten.
- Ein Magier belegt zum Beispiel die Leistungskurse „Force Mage" (Angriffe und Zauber sorgen für 125 % Schaden), Geisterheiler (Mana und Stamina um 25 Punkte erhöht) oder Blutmagier (25 Lebenspunkte mehr).
- Innerhalb der Kategorien geht es weniger linear zu. Schaltete man bei **Origins** eine Fähigkeit nach der anderen frei, gibt es in **Dragon Age 2** verzweigte Bäume, die mehr Auswahl erlauben. Oft haben Sie die Wahl zwischen zwei oder gar drei Richtungen.
- Manche Fähigkeiten, die man gegen Einsatz entsprechender Punkte erwirbt, sind Verbesserungen bestehender Talente. Dadurch geht es in der Fähigkeiten-Leiste am unteren Bildschirm übersichtlicher zu (zum Beispiel den Start-Heilzauber mit 20 % Wirkungsbonus aufrüsten).
- Es kehren zahlreiche Fähigkeiten aus **Origins** zurück, es gibt aber auch einige Neuzugänge wie den Zauberspruch „Schwarzes Loch", der eine Feindesgruppe an einem bestimmten Punkt zusammenzieht.



▲ FÄHIGKEITEN | Die neue Baumstruktur macht das Freischalten weniger linear als in **Origins**. Diese Wahlmöglichkeiten hat ein Stufe-4-Schurke in der „Zwei Waffen"-Kategorie.

◀ ATTRIBUTE | Bei Erreichen einer neuen Stufe verteilen Sie Punkte auf sechs Charakter-Attribute. Die Auswirkungen wichtiger Statistiken werden auf diesem Bildschirm verdeutlicht.

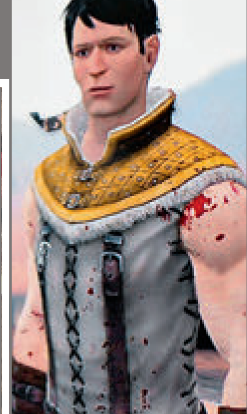
DIE BEGLEITER IN DRAGON AGE 2

Sie sind taktisch wichtige Kampfgefährten, aber auch Herz und Seele der Dragon-Age-Spiele. Nehmen Sie neue Begleiter und alte Bekannte in Ihrer Vierer-Party auf.

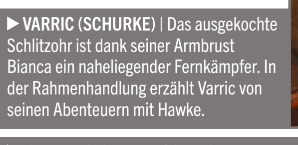
Noch sind nicht alle Charaktere enthüllt, aber diese Damen und Herren sind auf jeden Fall mit von der Partie. Ein (noch geheimer) zusätzlicher Begleiter wird Käufern der „Signature Edition" vorbehalten sein.

▶ **CARVER (KRIEGER)** | Der kleine Bruder unseres Haupthelden Hawke ist von Anfang an dabei. Im Gegensatz zu Schwester Bethany kann er den Kampf gegen den Ogre während der Flucht aus Ferelden überleben.





▲ **AVELINE (KRIEGERIN)** | Harte Schale und ausgeprägter Beschützerinstinkt. „Ein starker weiblicher Charakter, aber weder niederträchtig noch rüpelhaft", beschreibt David Gaider die Kämpferin, die bei der Stadtwache von Kirkwall anheuert.



▶ **VARRIC (SCHURKE)** | Das ausgekochte Schlitzohr ist dank seiner Armbrust Bianca ein naheliegender Fernkämpfer. In der Rahmenhandlung erzählt Varric von seinen Abenteuern mit Hawke.

▶ **ISABELA (SCHURKIN)** | „Es fällt mir schwer, Isabela nicht in der Party zu haben – sie ist einfach köstlich, vor allem im Zusammenspiel mit Varric" schwärmt Executive Producer Mark Darrah über die kokette Piratin, die schon in **Origins** als Party-Mitglied an Bord war.





◀ **FENRIS (MAGIER)** | Ein düsterer neuer Begleiter, von dem derzeit nur diese Konzeptgrafik vorliegt. Lead Designer Mike Laidlaw bezeichnet Fenris als „einen ernsthaften Typen, der schnell zur Sache kommt".



▶ **MERRILL (MAGIERIN)** | Bekannt aus der Elfen-Herkunftsgeschichte von **Origins**, jetzt als niedlich-schüchterne Begleiterin rekrutierbar. Spezialklasse „Dalish-Paria" mit Blutmagie-Anleihen.

können Sie jederzeit die Pause-Taste drücken und ohne Zeitdruck Kommandos erteilen. Dabei wechselt man zwischen seinen vier Charakteren hin und her oder vertraut deren künstlicher Intelligenz. Wie in **Origins** gibt es ein Taktikmenü, bei dem sich das Verhalten der Party-Mitglieder voreinstellen lässt. Am einfachsten ist es, eine von sechs Rollen zu wählen: Fernkampf, Tank, aggressiv, defensiv, vorsichtig oder passiv. Wer's genauer haben will, legt pro Charakter genaue Bedingungen fest, wann welche Fähigkeit eingesetzt wird.

Das Kampfsystem wird flüssiger, aber nicht weniger komplex – ganz im Gegenteil. Beschränkten sich bei **Origins** Kombo-Möglichkeiten auf Zaubersprüche, „dürfen jetzt alle drei Klassen mitspielen", freut sich Laidlaw. Sowohl Magier als auch Schurken und Krieger verfügen über Fähigkeiten, die einen Gegner in einen besonders verletzlichen Zustand versetzen können, zum Beispiel Einfrieren oder Verwirren. Das nutzen andere Gruppenmitglieder aus, um herbe Schadensspitzen zu erzielen. Auf höheren Schwierigkeitsgraden soll es ohne listige Anwendung dieses Fähigkeiten-Zusammenspiels kaum ein Durchkommen geben. Zum anderen werden die Schlachten durch neue Gegnerkategorien anspruchsvoller. Halten Sie Ausschau nach Commandern, die ihre Schergen stärker machen, und Meuchelmördern, die am Rande des Getümmels entlangschleichen und gerne hinterrücks Ihre Fernkämpfer ankratzen.

„Was soll der ganze Müll in meinem Inventar?" war laut Mike Laidlaw eine oft gehörte Klage von **Origins**-Spielern. Zeit für eine ordnende Reform. Um die Wahl der richtigen Ausrüstung zu erleichtern, hat jeder Gegenstand eine 5-Sterne-Wertung, die aussagt, wie gut er für die derzeitige Stufe der Spielfigur ist. Außerdem gibt es deutlichere Informationen, welche Auswirkungen das Anlegen eines Ausrüstungsteils auf die Charakterwerte hat. Entrümpelnde Wirkung soll das Entfernen von Rohstoffen aus dem Inventar haben. Jetzt reicht es, eine Ressource einmal in der Spielwelt zu entdecken, um später auf sie zugreifen zu können.

Die Story-Tugenden von Origins will Bioware bei **Dragon Age 2** ehren: „Düstere Welt, unvergessliche Begleiter, harte Entscheidungen und schreckliche Konsequenzen", zählt Laidlaw auf. Der Spieler formt die Handlung; bestimmt mit, wie die Geschichte endet – und beantwortet dadurch die Schlüsselfrage in **Dragon Age 2**: „Wer war der Champion von Kirkwall?" Der zentrale Charakter Hawke ist nämlich kein vom Schicksal Auserwählter, sondern ein Flüchtling aus Ferelden, der mit seiner Familie im Stadtstaat Kirkwall landet. Wir wissen, dass Hawke den Funken zu einer Revolution auslösen wird, die das ganze Land in Aufruhr bringt – aber worum es dabei genau geht und was Hawkes Motive sind, entscheidet und erlebt der Spieler in einem ganzen Handlungsjahrzehnt.

Eingebettet ist die Story in eine Rahmenhandlung, in der die Kirchen-Abgesandte Cassandra Pentaghast den Zwerg Varric verhört, einen langjährigen Wegbegleiter Hawkes. Der erzählt die zehn Spieljahre umfassende Geschichte, in der es immer wieder mal einen Zeitsprung geben wird, bevor der Spieler mit dem nächsten Kapitel weitermacht. Jede Station in Hawkes Biografie hat ein Etappenziel. So müssen wir zu Beginn durch Gunstbeweise Einlass in die von Flüchtlingen belagerte Stadt Kirkwall finden. Danach ist Schulden abarbeiten angesagt – also zurück zum nächsten Intermezzo zwischen Cassandra und Varric. Nach deren Dialog kehren wir zu Hawke zurück, ein Spieljahr ist inzwischen vergangen.

Aufkeimende Befürchtung: Wird man an die Hand genommen und linear von einem Kapitel zum nächsten geführt? Nein, denn schon beim zweiten Abschnitt werden wir mit einer Fülle interessanter Haupt-, Neben- und Begleitermissionen konfrontiert, die uns zu Schauplätzen in Kirkwall und den umliegenden Gebieten führen. Was wir in welcher Reihenfolge angehen, bleibt uns überlassen. Mike Laidlaw bemerkt später, wie viel Spaß es ihm macht, im Testerraum den Spielern über die Schulter zu gucken. Denn auf fast jedem Monitor ist ein anderer Ort zu sehen, wird gerade eine andere Mission gespielt, weil jeder seine eigenen Wege beschreiten kann.

Die Bioware-Entwickler betonen gerne, wie gut **Dragon Age 2** mit seinem neuen Schauplatz und Hel-

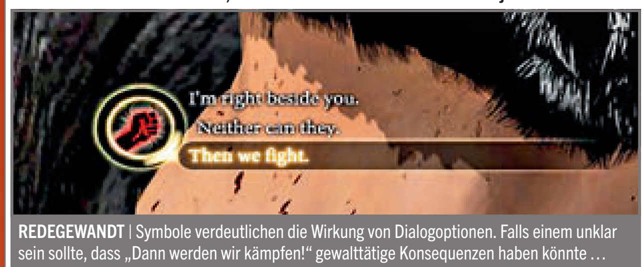


AUFGALOPP | Die randalierenden Qunari in Kirkwall haben die Rechnung ohne Isabela gemacht.

EINZUGSGEBIET | Die Flächenschaden-Zauber von Magiern sind ideal gegen große Gegnermassen wie diese Spinnenplage.

DAS DIALOGSYSTEM

Reden ist Silber, Dragon-Age-Dialoge sind Gold: Die Gespräche mit anderen Charakteren sind amüsant, informativ und interaktiver denn je.



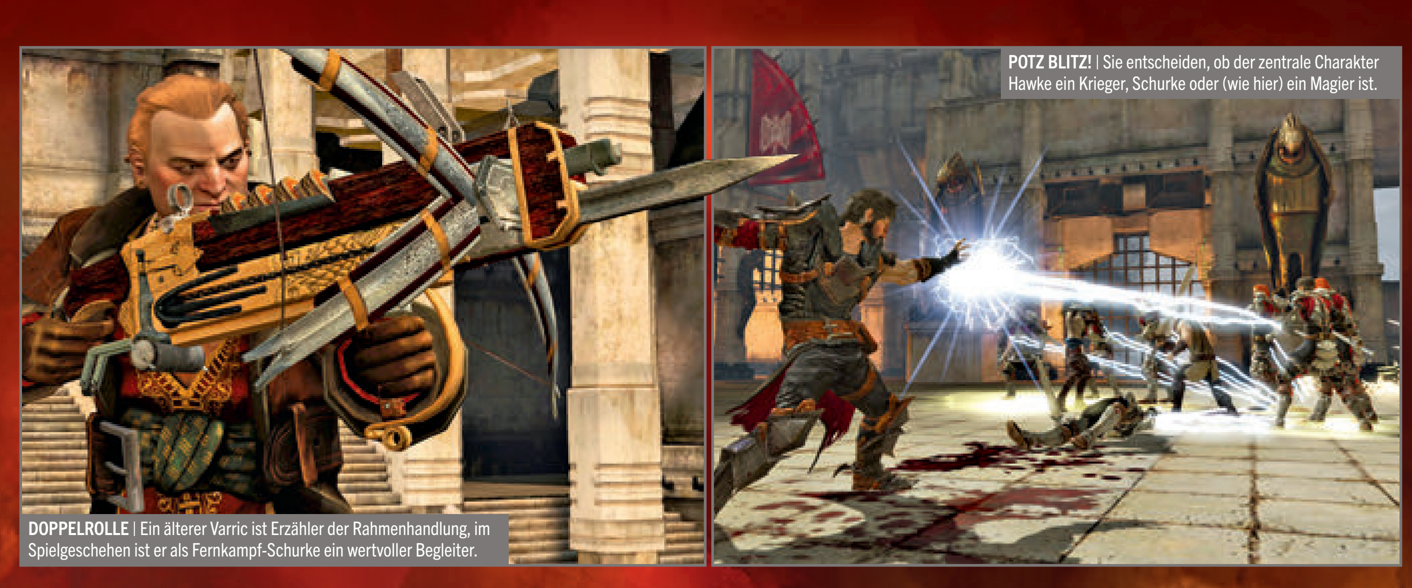
REDEGEWANDT | Symbole verdeutlichen die Wirkung von Dialogoptionen. Falls einem unklar sein sollte, dass „Dann werden wir kämpfen!" gewalttätige Konsequenzen haben könnte …

- Neue Icons zeigen an, welchen Tonfall unsere Antwortmöglichkeiten haben: höflich-beschwichtigend, kess-ironisch oder rüpelhaft-aggressiv.
- Ähnlich wie bei **Mass Effect 2** umschreibt der Bildschirmtext eine Antwort. Die genaue Ausformulierung bekommen Sie dann zu hören, denn unser Hauptcharakter spricht jetzt mit.
- In einigen Situationen gibt es spezielle Begleiter-Optionen mitten im Gespräch: Statt selbst etwas zu sagen, lässt man einen der Mitstreiter eigenständig agieren, was oft zu spannenden Resultaten führt.
- Ein Beispiel: Da Aveline in unserer Gruppe ist, taucht im Laufe des Gesprächs mit einem fiesen Händler die Option „Aveline" in der linken Hälfte des Dialog-Kreises auf. Damit lassen wir den Charakter die Initiative ergreifen, was in diesem Fall für eine erfolgreiche Drohung sorgt.
- Andere Charaktere auf diese Weise in Gesprächen einzusetzen, beschert auch Freundschaftspunkte. Schaffen Sie es im Laufe des Spiels, den entsprechenden Zuneigungsbalken eines Begleiters ganz zu füllen, wird damit eine Spezialfähigkeit freigeschaltet.

den für Serieneinsteiger geeignet ist. Zwar gibt es viele Anspielungen auf die Dunkle Brut und die Verderbnis sowie ein Wiedersehen mit so manchem **Origins**-Charakter. Doch durch Nachfragegelegenheiten in den Dialogen können Interessierte zusätzliche Hintergrundinformationen erhalten. Wenn Sie einen Spielstand des Vorgängers oder einer der Erweiterungen importieren, wird die Geschichtsschreibung im Nachfolger entsprechend Ihrer Taten angepasst.

Kein Save-File zur Hand oder neu dabei? Kein Problem, bei Spielbeginn stehen drei verschiedene Szenarien zur Wahl. In der Variante „Held von Ferelden" war der zentrale Charakter des Vorgängers ein gutherziger Mensch, der den Erzdämonen eigenhändig besiegte und seinen Kumpel Alistair auf den verwaisten Thron setzte. Bei der Geschichtsschreibung von „Der Märtyrer" war der Held eine zynische Salish-Elfin, die den Endkampf nicht überlebte; Alistair und Anora regieren zusammen das Königreich. Und bei „Keine Kompromisse" war es ein skrupelloser Zwerg-Adeliger, der Alistair ins Exil und Loghain in seinen sicheren Tod schickte. Königin Anora ist bei diesem Szenario die einzige Regentin von Ferelden.

Vor Spielbeginn wählen wir noch den Vornamen für Hauptheld Hawke, dessen Geschlecht sowie eine von drei Charakterklassen (wie im Vorgänger Krieger, Schurke oder Magier; wir entscheiden uns für Letzteres). Die Herkunft ist vorgegeben, weshalb es keine Rassenwahl wie bei **Origins** gibt; Hawke ist auf jeden Fall ein Mensch. Der Auftakt von **Dragon Age 2** spielt in dem düsteren, kargen Landstrich, den Gamescom-Besucher als Messedemo-Schauplatz wiedererkennen. Nach dem Fall von Ostagar sind viele Bürger Fereldens auf der Flucht, unter ihnen auch unser Hauptcharakter, dessen Bruder Carver (Krieger) und Schwester Bethany (Magierin) nebst Mutter Leandra (die aus dem Alter raus ist, in dem man sich mit Monstern rumprügelt). Bald gesellt sich das Ehepaar Vallen dazu, dem wir im Kampf gegen die Dunkle Brut beistehen. Aveline ist eine Kriegerin und bleibt uns als Begleiterin erhalten. Gatte Wesley entpuppt sich als ein magierverachtender Templer, der das Kapitel aber nicht überlebt. Damit



DOPPELROLLE | Ein älterer Varric ist Erzähler der Rahmenhandlung, im Spielgeschehen ist er als Fernkampf-Schurke ein wertvoller Begleiter.

POTZ BLITZ! | Sie entscheiden, ob der zentrale Charakter Hawke ein Krieger, Schurke oder (wie hier) ein Magier ist.

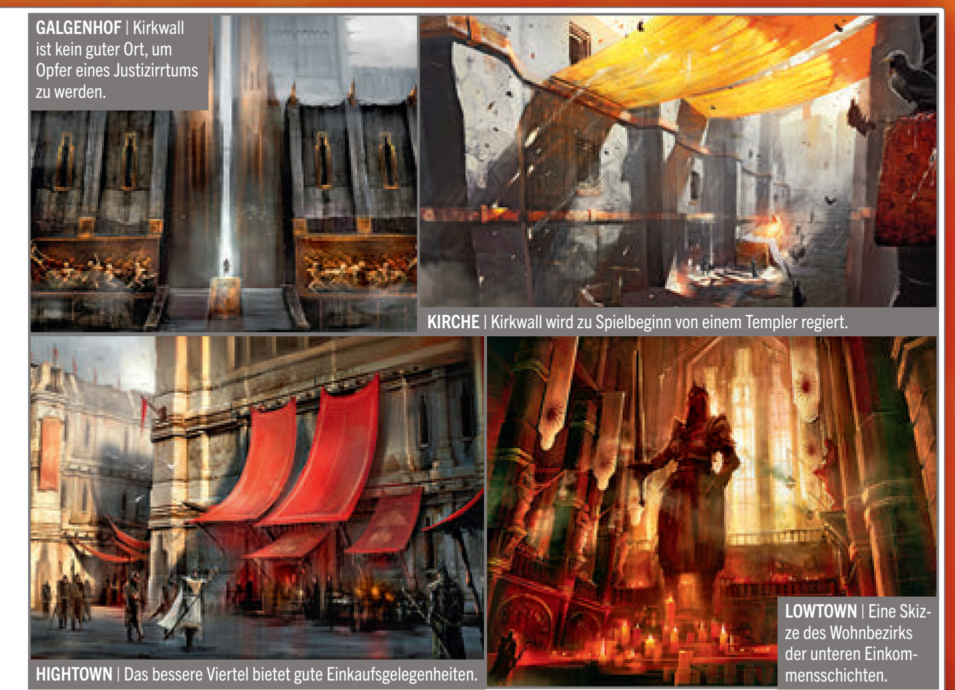
BESUCHEN SIE KIRKWALL!

Die auf einem Kliff errichtete Küstenstadt Kirkwall wird das Machtzentrum unseres Helden Hawke und zeichnet sich durch ein reges Nachtleben aus.

Missionen wie das Aufspüren zwielichtiger Kontaktpersonen oder die Vereitelung krimineller Aktivitäten finden erst nach Einbruch der Dunkelheit statt. Warten ist nicht nötig, denn durch die Wahl von Tag- oder Nacht-Karte wechseln Sie abrupt die Tageszeit.

Varric beschreibt die Metropole in der Region „Freie Marschen" als ehemalige „Stadt der Ketten und Sklaven". Jetzt sei Kirkwall eine „freie Stadt", auch wenn man den Begriff nicht allzu wörtlich nehmen sollte; Neuankömmlinge werden vom Anblick der örtlichen Galgen begrüßt (stattdessen Blumenbeete zu pflanzen, wurde anscheinend vom Stadtrat abgelehnt).

Weitere Schauplätze, die Sie per Klick auf der Stadtkarte besuchen können, sind zum Beispiel das noble Viscount's Keep, die örtliche Kirche, der Hafen oder Wohngegenden wie das verarmte Lowtown, das gediegene Hightown und das zwielichtige Darktown.



GALGENHOF | Kirkwall ist kein guter Ort, um Opfer eines Justizirrtums zu werden.

KIRCHE | Kirkwall wird zu Spielbeginn von einem Templer regiert.

HIGHTOWN | Das bessere Viertel bietet gute Einkaufsgelegenheiten.

LOWTOWN | Eine Skizze des Wohnbezirks der unteren Einkommensschichten.

nicht genug Drama: Taschentücher rausholen ist beim Heldentod von Schwester Bethany angesagt, die sich mutig einem Ogre in den Weg stellt.

Dass unsere gebeutelte Truppe überhaupt entkommen kann, ist Flemeth zu verdanken. Die Hexe der Wildnis hat einen starken Auftritt in Drachenform, verscheucht die Dunkle Brut und bittet uns um einen kleinen Gefallen: Ein Amulett soll in das Elfen-Lager von Sundermount außerhalb von Kirkwall gebracht werden. Für neue Spieler stellt sich die berechtigte Frage, wer Flemeth überhaupt ist. Gelegenheit zur Nachfrage bietet das kreisförmige Dialogmenü. Die Option „Investigate" lädt zum Stöbern in erklärenden Hintergrundinformationen zur Geschichte ein.

Zeit für einen kurzen Handlungssprung. Varric erzählt, dass unsere Gruppe nach der Begegnung mit Flemeth schließlich ein Schiff erreichte, dass über die Waking Sea nach Norden schipperte. Vor den Toren Kirkwalls angekommen, steigen wir wieder ins Spielgeschehen ein. Templer-Commander Meredith hat angesichts des Massenansturms an Flüchtlingen beschlossen, dass kein Platz mehr für jeden Neuankömmling ist. Schließlich treffen wir unseren Onkel, der erst einmal gesteht, das Familienerbe verjuxt zu haben … na prächtig. Immerhin hat er einen Tipp für uns, wie wir in die Stadt gelangen können: Durch Erledigung eines kleinen Auftrags wahlweise für Schmugglerin Athenril oder Söldner Meeran.

Damit ist der linear verlaufende Prolog abgeschlossen. Die Handlung macht einen Zeitsprung von einem Jahr, jetzt öffnen sich zahlreiche neue Missionen und Schauplätze für uns. Eine kurze Zwischensequenz informiert über Änderungen in der Spielwelt: Inzwischen ist in Ferelden die Dunkle Brut besiegt worden, während ein Schiff mit Qunari-Kriegern nahe Kirkwall landete und die Spannungen zwischen Templern und Magiern zunehmen. Es ist zudem interessant zu verfolgen, wie sich bekannte Charaktere inzwischen entwickelt haben. So heuerte Aveline bei der Stadtwache an, wo merkwürdige Dinge passieren. In einer mehrstufigen Begleitermission helfen wir ihr bei der Aufklärung. Unseren Bruder Carver beschäftigt vielmehr das Vermächtnis des Großvaters, durch einen Einbruch könnten wir auf die Suche nach dem verschollenen Testament gehen.

Am bedeutsamsten ist die erste Begegnung mit dem Zwerg Varric Tethras – quasi die jüngere Inkarnation des Erzählers aus der Rahmenhandlung. Vor Hawkes Augen pinnt Varric einen Taschendieb mit einem aus seiner Armbrust

MIT DRAGON AGE 3 NACH ORLAIS?

Natürlich kann Lead Designer Mike Laidlaw die Existenz eines Dragon Age 3 derzeit weder abstreiten noch bestätigen. Rein hypothetisch haben wir ihn deshalb gefragt, wohin die Reise bei einer weiteren Fortsetzung führen könnte.

Viele Grundideen für **Dragon Age 2** kamen den Bioware-Entwicklern bereits in der Endphase der **Origins**-Entwicklung: „Wenn alles am Ende zusammenkommt, ist immer noch eine Menge Arbeit zu tun. Du bekommst ein Gefühl für das ganze Spielerlebnis und dein Gehirn fängt dabei zu denken an: ‚Wo würden wir als Nächstes hinwollen?'". Dass die Designer frühzeitig wussten, was sie mit **Dragon Age 2** machen wollten, war eine wichtige Voraussetzung, um das Spiel in einem straffen Zeitrahmen entwickeln zu können. Also fragen wir, was sich in deren Gehirnwindungen derzeit abspielt, wo die Produktion von **Dragon Age 2** auf die Zielgerade geht. „Spielwelt-Schöpfer David Gaider ist enorm gut darin, uns mit einer Auswahl an interessanten Schauplätzen zu versorgen", meint Laidlaw. Das Bioware-Team habe keine bevorzugte Region für ein etwaiges drittes **Dragon Age**-Spiel, aber Laidlaw ahnt, wo es die Fan-Basis hinzieht: „Ich weiß, dass die Community an Orlais interessiert ist. Ein Grund ist sicher Leliana, deren Geschichte wir in einer **Origins**-Erweiterung erzählten. Die Historie von Orlais ist auch stark mit der Fereldens verbunden. Es gab Kriege, Invasionen und Ferelden wurde jahrzehntelang von Orlais' König regiert. Und da viele Leute immer noch Ferelden im Kopf haben, wäre Orlais der nächste logische Schritt. Wir wissen zum Beispiel, dass es dort mit Celene I eine Regentin gibt, die im Alleingang ihre Regierung reformierte – aber wie?".



LAND DER ZUKUNFT | Orlais (Hauptstadt: Val Royeaux) befindet sich westlich von Ferelden und ist ein guter Kandidat dafür, Schauplatz eines zukünftigen **Dragon Age**-Spiels zu werden.

„Schnitte sind nun mal ein Teil der Spieleentwicklung“

PC Games: David, du bist nicht nur mit Story und Dialogen des Spiels beschäftigt, sondern hast auch ganz nebenbei zwei **Dragon Age**-Romane geschrieben. Ist ein drittes Buch geplant?
Gaider: Als ich den ersten Roman schrieb, waren wir gleichzeitig mit **Origins** im Crunch-Modus. Bis 9 Uhr abends saß ich also bei Bioware, fuhr nach Hause, um dann bis 1 Uhr in der Früh am Buch zu arbeiten. Das möchte ich mir nicht unbedingt noch mal antun. Aber nachdem meine Arbeit an **Dragon Age 2** fast abgeschlossen ist, reden wir gerade über das Thema.


Biowares Lead Writer David Gaider ist der Architekt des **Dragon Age**-Universums.

PC Games: Wie hattest du das damals durchgehalten?
Gaider: Mit sehr viel Kaffee! Ich war auch wirklich aufgeregt, an meinem ersten Roman arbeiten zu dürfen. Es war eine echte Ehre, dass man mir diese Gelegenheit gegeben hat.

PC Games: Wird der nächste Roman vielleicht ein Prequel zu einem etwaigen dritten **Dragon Age**-Spiel?
Gaider: **Dragon Age 2** bietet auch einige Gelegenheiten, mehr über die Charaktere zu erzählen, als was man im Spiel von ihnen mitkriegt. Es gibt ohnehin immer Geschichten, die wir im Laufe eines Spiels nicht unterbringen können oder die rausgekürzt werden. Schnitte sind nun mal ein Teil der Spieleentwicklung. Wir knirschen mit den Zähnen, wir heulen rum, aber letztendlich begreifen wir, dass sie notwendig sind.

PC Games: Warum wird die Kürzungsaxt rausgeholt?
Gaider: Wir sind zum einen Künstler, zum anderen auch in dem Geschäft, Spiele fertigzuentwickeln. Wer nicht auch mal kürzt, hat am Ende ein großes verbugtes Durcheinander. Wir hatten bei Bioware schon komplette Handlungen entwickelt, als wir feststellten, dass wir a) nicht die notwendigen Ressourcen haben, um sie umzusetzen oder b) sie nicht so gut funktionierten, wie wir es uns vorgestellt hatten.

PC Games: Machen die zusätzlichen Icons das Dialogsystem von **Dragon Age 2** simpler?
Gaider: Nein, die Komplexität der Dialoge ist geblieben. Denn die Icons zeigen an, was der Ton bei einer Antwort ist, verraten aber nicht, wie der Gesprächspartner darauf reagiert. Es wird ja nicht mehr der genaue Wortlaut einer Antwort angezeigt, die dein Charakter dann spricht, sondern eine Umschreibung.

namens Bianca geschossenen Bolzen elegant an die Wand, wobei nur das Hemd des Ertappten perforiert wird. Man kommt ins Gespräch: Varrics Bruder Bartrand plant eine Expedition in die Tiefen Wege. Jetzt sei die Gelegenheit, um in den alten Zwergen-Tunneln auf Schatzsuche zu gehen, da die Dunkle Brut kürzlich erst vertrieben wurde. Die Expedition braucht einen Investor, der 50 Sovereigns einbringen kann; ein hübsches Sümmchen, das wir uns über andere Missionen erst einmal verdienen müssen. Was genau dann auf den Tiefen Wegen passiert, möchte Mike Laidlaw noch geheim halten. Er deutet aber an, dass es sich hier um ein Schlüsselereignis handelt, das für Hawke ein wichtiger Schritt ist, um Macht und Einfluss zu erlangen.

Kirkwall ist in eine Reihe kompakter Stadtteile gegliedert, die wir nach und nach besuchen. Dabei begeben wir uns zum Beispiel auf die Spur eines Grauen Wächters, der im Armenviertel zu finden sein soll und mit seinen Heil-Fähigkeiten Ferelden-Flüchtlingen beisteht. Das wird doch kein alter **Origins**-Bekannter sein? Wir erinnern uns zudem daran, dass wir Teilzeit-Drachendame Flemeth noch einen Gefallen schulden und besuchen das Elfen-Lager von Sundermount, einer recht lauschigen Hügellandschaft. Schön, dass die öde Blightland-Landschaft des Prologs nicht typisch für die ganze Außenwelt ist.

In Sundermount gibt es ein Wiedersehen mit Charakteren aus der Elfen-Herkunftsgeschichte von **Origins**: Clan-Anführerin Marethari schickt uns, begleitet von Magierin Merrill, bergauf zu einem Altar, wo das Amulett zu deponieren sei. Dabei bekämpfen wir allerlei Untote und werden Zeuge, wie Merrill mit einem Blutmagie-Ritual eine Barriere beseitigt. Doch das scheint nicht ihr einziges Geheimnis zu sein, denn sie wird von Marethari gedrängt, den Elfen-Clan zu verlassen und mit uns nach Kirkwall zu reisen, wo uns Merrill ab sofort als Party-Mitglied zur Verfügung steht.

Sie merken schon, in Dragon Age 2 gibt es keinen Mangel an interessanten Typen und Charakteren. Auf gewohnt hohem Bioware-Niveau präsentieren sich auch Story und Dialoge. **Origins** ist immer noch der Gold-Standard in Sachen Erzählung einer Fantasy-Geschichte in einem Computerspiel; der Nachfolger scheint sogar noch eine ordentliche Portion Atmosphäre-Verdichtung draufzulegen. Nimmt man dazu den erhöhten Spaßfaktor bei den Kämpfen, lässt sich dann auch die Frage beantworten, was Bioware mit **Dragon Age 2** vorhat: viel Gutes, vorausgesetzt die ersten Spielstunden sind für das spätere Gesamterlebnis repräsentativ. ❑


AMBITIONIERT | Im Laufe der zehn Spieljahre legt sich Hawke mit immer mächtigeren Gegnern an.

„Episch, taktisch, weniger umständlich – und die Story fesselt enorm!“

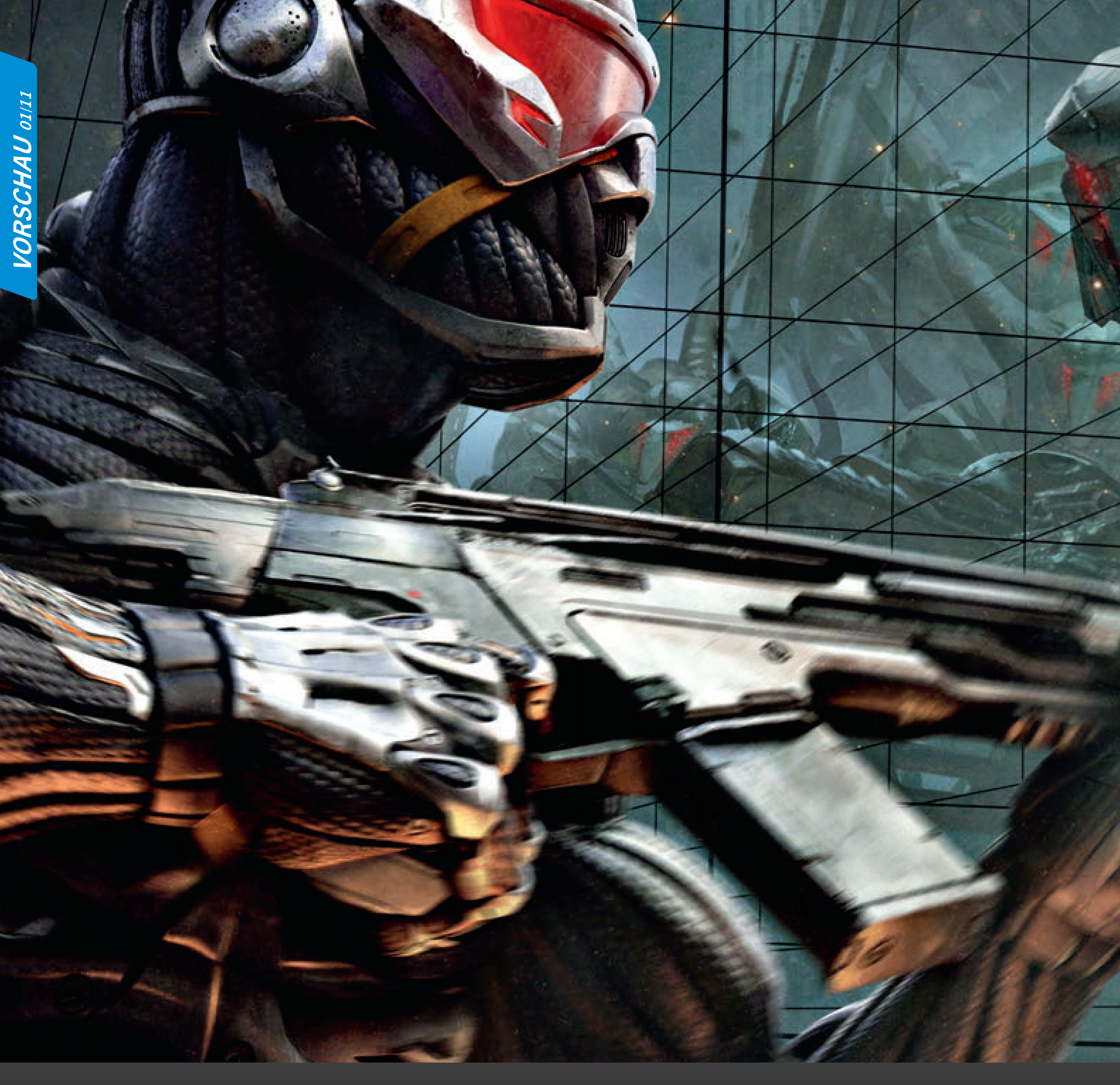
Heinrich Lenhardt



Es ist das bessere **Dragon Age**. Teil 2 weicht nicht enorm vom **Origins**-Erfolgsrezept ab, wirkt aber an allen möglichen Ecken und Enden feingeschliffen und verbessert. Veteranen fühlen sich gleich wie zu Hause und freuen sich über die Option des Spielstand-Imports; Einsteiger haben's leicht, da es hier mit einem frischen Level-1-Helden in neuem Szenario losgeht. Die Laufwege wirken kürzer, das aufgeräumte Inventar macht die Ausstattung meiner Truppe nicht mehr zur Geduldsprobe und die Kämpfe wirken flüssiger, ohne dass es an Gruppentaktik mangelt. Alleine wegen Story und Charakteren möchte ich unbedingt weiterspielen: Schon die erste halbe Stunde hat mehr Drama und „Hach!“-Momente als so manches andere RPG in seiner Gesamtspielzeit. Ich habe den 11. März jedenfalls im Terminkalender geblockt, da rufen mich wichtige Geschäfte nach Kirkwall.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 11. März 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



Crysis 2

Von: Christian Schlütter/
Sebastian Weber

Einzel- und Mehrspieler, PC und Konsole – wir spielten den Edel-Shooter!

Diese Drecksstadt hat es gar nicht verdient, dass ich hier bleibe. Wie in einem Betondschungel habe ich mich als junger Mann in ihr verloren. Und jetzt, wo die Häuser eingestürzt, die Züge entgleist und die Menschen geflüchtet sind, wo eine riesige Flutwelle den Arm der Freiheitsstatue in die Straße geschwemmt hat, auf die ich herunterblicke, jetzt wirkt sie noch fremder, noch unwirtlicher, diese Stadt. Und beschützenswert! New York, ich hasse dich! New York, ich liebe dich! New York, ich verlasse dich nicht – Aliens hin oder her!

Seit Tagen sitze ich im vierzehnten Stock eines halb eingestürztten Skyscrapers. Bis jetzt haben die Aliens mich noch nicht bemerkt. Manchmal wünschte ich mir, das Ganze hier wäre ein Film oder ein Computerspiel. Dann würde einfach ein Held in einem Hightech-Anzug vorbeispazieren und diese Tentakelträger dort unten vertreiben. So wie dieser Typ da gerade. Hey Moment! Wer ist das denn? Solche Kerle habe ich früher schon gesehen. Nanoanzüge – mit denen lässt sich höher springen, schneller laufen, ohne Verzögerung. Man braucht nicht mal eine Taste zu drücken. Das macht diese neue Variante des Anzugs von ganz alleine. Nur für den Taktik-Modus oder zum Tarnen muss man noch selbst tätig werden. Der Nanosuit-Träger sammelt Waffen ein und schickt einige Soldaten die Häuserschlucht

SINGLEPLAYER ANGESPIELT: „SEMPER FI OR DIE“

Sowohl auf PC als auch auf Xbox 360 durften wir mehrmals die Mission „Semper Fi or Die“ selbst durchspielen. Ein Erfahrungsbericht aus dem fiktiven New York:

Wenn es kommt, dann kommt es ganz dicke! Das erfahren auch die Zivilisten in **Crysis 2**. Während sie noch vor dem Alienangriff aus New York flüchten, überrollt eine Flutwelle die Ostküsten-Metropole. Menschen, Autos, Häuser – alles wird weggeschwemmt. Nach dieser Katastrophe setzt die Mission „Semper Fi or Die“ ein. Ein actiongeladener Ritt durch New York, der echte **Crysis**-Qualitäten zeigt.

Weniger Freiheit

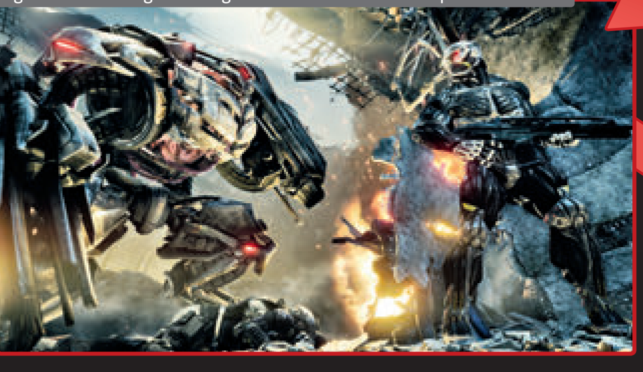
Im Folgenden stellen wir Ihnen den Verlauf der Mission im Detail vor. Generell aber zeigt sich, dass der Entwickler Crytek von den offenen Schlachtfeldern des ersten Teils Abstand nimmt. Der Gang durch New York ist unmerklich unterteilt in einzelne Abschnitte. Innerhalb dieser Grenzen dürfen Sie dann aber frei entscheiden, wie Sie Probleme angehen oder Feinde beseitigen. Natürlich machen Sie dabei wieder Gebrauch vom Nanosuit, springen auf Hausdächer oder machen sich unsichtbar.

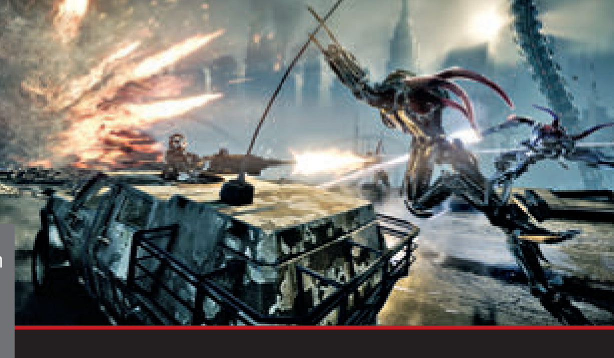
1. ANKUNFT | Zu Beginn der Mission stapfen wir mit ein paar Soldaten durch eine trostlose Straßenszene. Der Arm der weggeschwemmten Freiheitsstatue ragt aus dem Boden, Brücken, Häuserteile und ganze Züge liegen ineinander verkeilt herum. Wir besorgen uns einige Waffen und bahnen uns unseren Weg über die Trümmerteile die Häuserschlucht hinunter.



2. ERSTER KONTAKT | Schon hinter der ersten Straßenecke wartet ein Aliengleiter und setzt einige Angreifer ab. Die Aliens verschanzen sich auf einem Zwischendach und beharken uns mit Energiewaffen. Beim ersten Durchgang stürmen wir dank Power-Modus frontal auf sie zu. Als wir die Mission ein zweites Mal anspielen, gehen wir subtiler vor, aktivieren den Tarnmodus und können die Außerirdischen mit einem gezielten Schuss in den Rücken erledigen. Beim dritten Versuch nutzen wir den Taktik-Modus, um auf einem Häuserdach ein Sniper-Gewehr zu entdecken, mit dem wir den Bereich säubern.

3. DER DICKE UND SEINE AUSSERIRDISCHEN FREUNDE | Die feigen Fußsoldaten haben Reißaus genommen, wir gehen alleine weiter und kämpfen uns durch Häuserruinen. Die normalen Aliens sind kaum eine Gefahr für unseren Nano-Kämpfer Alcatraz. Den fetten Heavy (siehe unten) und einige Alien-Schiffe beseitigen wir mit zufällig herumliegenden Raketenwerfern. Wie praktisch!





4. FLUCHT NACH VORNE | An einer Schlucht zeigen uns die Tentakel-Kollegen, wohin die KI-Reise wirklich geht. Während ein Heavy das Feuer auf sich zieht, versuchen uns die Fußtruppen zu umzingeln. So nicht! Ein paar Gewehrsalven, Granaten und Faustschläge später stapfen wir auf einen großen Platz mit einem Krater in der Mitte. Springen? Wir kicken zunächst ein Autowrack hinunter und entscheiden uns dann, in einen Jeep zu springen und am Rand des Kraters abwärts zu fahren. Dabei semmeln wir noch locker ein paar Aliens um.

entlang. Ich kann sehen, dass dort schon Aliens warten. Aber von hier oben bin ich keine große Hilfe. Sie könnten mich nicht einmal hören.

Also sehe ich zu. Sehe, wie der Nanosuit-Mann über einen halb aus einem Gebäude ragenden Zug springt, sich unsichtbar macht und die Aliens von hinten angreift, mit einem riesigen Satz zwischen zwei Außerirdische springt und beide mit Faustschlägen ausschaltet. Der Typ hat es drauf! Das muss man ihm lassen.

Er und seine Leute kommen jetzt in die Straße unter mir. Der Wind trägt die Kampfgeräusche zu mir hoch. Ich kann hören, wie die Soldaten den Nanosuit-Träger Alcatraz nennen. Seltsamer Name, noch nie gehört!

Ich schreie hinunter, versuche, mich bemerkbar zu machen. Aber Alcatraz hört mich nicht. Dabei soll man mit diesem Nanosuit doch selbst weit entfernte Geräusche hören können. Im Moment scheint Alcatraz aber auch eher damit beschäftigt zu sein, den Straßenzug dort unten von Gegnern zu säubern. Er kann sich dort frei bewegen, springt von Deckung zu Deckung. Die normalen Aliens scheinen keine große Herausforderung zu sein. Oft bleiben sie einfach doof vor ihm stehen und lassen sich erledigen. Einmal sehe ich Alcatraz recht nahe. Er springt auf einen Fenstersims in meiner Nähe und greift sich das Scharfschützengewehr, an das ich nie herangekommen bin. Er erledigt damit die letzten Feinde und wirft es dann achtlos in die Luft, genau in das Fenster auf meinem Stockwerk.

Das Gewehr hat keine Munition mehr. Aber zumindest kann ich mit dem Zielfernvisier noch sehen, wie Alcatraz mit Granaten und Raketenwerfern den riesigen Alien-Klops beseitigt, der die nächste Straßenkreuzung bewacht hatte. Alles ist ruhig. Ich kann mein Versteck wieder verlassen. New York, ich komme. New York, es gibt wieder Hoffnung!

Na gut! Schluss mit dem szenisch-fiktiven Frontbericht! Vielleicht sollten wir die Schriftstellerei wirklich anderen überlassen. Zum Beispiel dem Science-Fiction-Autor Richard Morgan, der für Romane wie **Das Unsterblichkeitsprotokoll** bekannt ist und den Crytek für die Story von **Crysis 2** angestellt hat. Aus der Feder des sympathischen Briten, den wir bei unserem Besuch im Frankfurter Entwicklertudio treffen, ist auch die Mission „Semper Fi or Die“, die wir sowohl am PC als auch

SO SPIELT SICH DER MEHRSPIELER-MODUS

Im Frankfurter Studio konnten wir stundenlang Mehrspieler-Partien gegen andere europäische Journalisten ausfechten. Wie es uns gefiel? Das lesen Sie hier!

Bei jedem Spieleinstieg legen Sie zunächst Ihre Ausstattung und damit quasi Ihre Klasse fest. Sie dürfen eigene Presets anlegen oder vom Programm vorgegebene wählen. Wir spielten zum Beispiel einen Ghost, der sich perfekt auf Tarnung verstand, einen Sniper-Spezialisten und einen Scout, der mit dem Taktikmodus Informationen an seine Kollegen übermittelt.

Modulares Upgrade-System

Mit fortschreitendem Erfolg schalten Sie neue Module für Ihren Nanosuit frei und können Ihren Spielstil so weiter verfeinern. Trotzdem bleiben die Klassen – jedenfalls war das in der Zeit so, als wir spielen durften – recht ausgewogen. Außerdem fungiert der Nanosuit als cooles Alleinstellungsmerkmal und macht die Gefechte extrem schnell und dynamisch. Mal springen Sie flugs auf ein Hausdach, mal schleichen Sie sich getarnt an einen Feind heran, mal klettern Sie geschwind eine Wand empor. Auch Waffenauswahl und -feeling waren in der uns gezeigten Version passabel.

DAS IST DRIN IM MULTIPLAYER

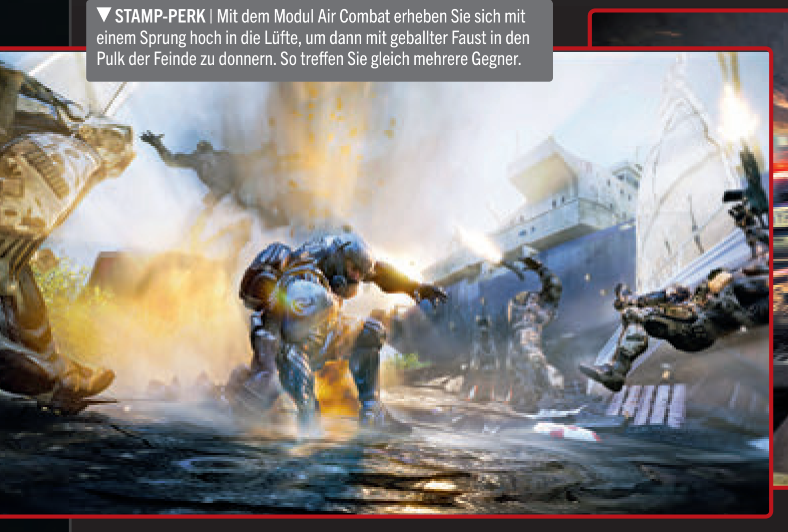
Der Multiplayer-Modus von Crysis 2 soll ordentlich Abwechslung bringen und es auch mit den Großen des Genres aufnehmen können. Aber genug des PR-Gewäschs! Hier die harten Fakten und Zahlen:

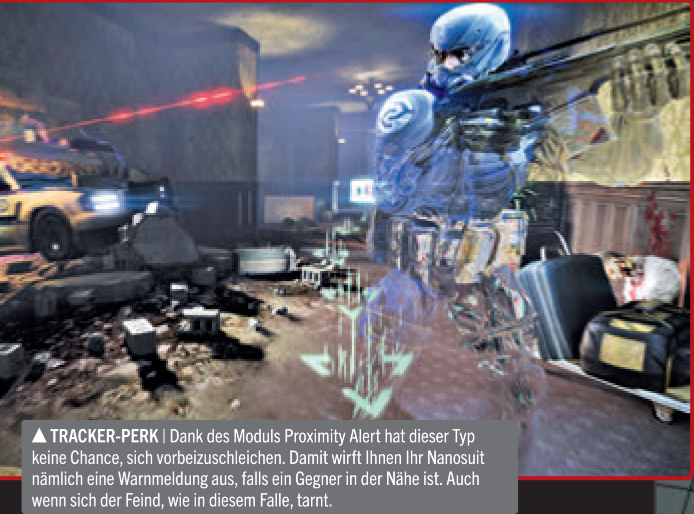
- 6 Spielmodi + 8 Varianten
- 2 Fraktionen
- 12 primäre Waffen
- 4 sekundäre Waffen
- 3 installierte Waffen, die man zum Beispiel von Jeeps abreißen kann
- 5 Explosivkörper
- 11 Waffenerweiterungen (Laservisier, Hologramm-Generator etc.)
- 50 Ränge
- 10 Reincarnations
- 21 freischaltbare Nanosuit-Module in 3 Tiers
- 6 Team-Boni, die in jeder Runde neu freispielbar sind
- 142 Skill-Assessments, die den eigenen Spielstil betonen (wer sich viel tarnt, bekommt zum Beispiel Boni auf Tarnung)
- 250 sammelbare Dog Tags



▲ **THREAT-AWARENESS-PERK** | Das gleichnamige Modul zeigt Ihnen die Flugbahnen von Projektilen an, die auf Sie abgefeuert wurden. So sehen Sie recht schnell, aus welcher Richtung der Feind schießt.

▼ **STAMP-PERK** | Mit dem Modul Air Combat erheben Sie sich mit einem Sprung hoch in die Lüfte, um dann mit geballter Faust in den Pulk der Feinde zu donnern. So treffen Sie gleich mehrere Gegner.





▲ **TRACKER-PERK** | Dank des Moduls Proximity Alert hat dieser Typ keine Chance, sich vorbeizuschleichen. Damit wirft Ihnen Ihr Nanosuit nämlich eine Warnmeldung aus, falls ein Gegner in der Nähe ist. Auch wenn sich der Feind, wie in diesem Falle, tarnt.

an der Konsole spielen durften. Darin stapft der neue Protagonist Alcatraz, wie oben schon beschrieben, durch ein überflutetes New York. Inspiriert zu dieser Szene und der ganzen Story von **Crysis 2** wurde Morgan durch die Geschehnisse nach dem Hurricane Katrina 2005. „Die Sturmkatastrophe war natürlich, aber die menschliche Tragödie danach war verhinderbar. Dieses Chaos hat mich schockiert", erzählt er uns. Und so stürzt er die Menschen, die in **Crysis 2** vor den anrückenden Alien-Horden flüchten, auch noch in eine Flutkatastrophe, die in der Ostküstenmetropole endgültig alle Ordnung zusammenbrechen lässt. Mittendrin der Nanosuit-Träger Alcatraz, der zunächst einmal die Motivationen der einzelnen Gruppierungen ergründen und sich als vormals normaler Marine mit den neuen Kräften seines Anzuges anfreunden muss.

Der Einblick in den Singleplayer-Modus hat uns zuversichtlich gestimmt, dass **Crysis 2** trotz neuen Szenarios die Seele der Serie erhält. Zwar war der Level begrenzter als die offene Insel-Umgebung des Vorgängers, aber innerhalb dieser Grenzen durften wir frei vorgehen und fanden auch bei mehrmaligem Durchspielen neue Wege, die Außerirdischen zu übertrumpfen. Erwartungsgemäß sieht **Crysis 2** auf dem PC ein gutes Stück besser aus als auf der Xbox 360. Texturen sind feiner, die Weitsicht ist beeindruckender. Ein Wow!-Gefühl wie beim **Crysis 1** bleibt aber bis jetzt aus.

Sorgen macht uns noch die künstliche Intelligenz. Die normalen Aliens waren keine große Gefahr, standen oft dumm im Schussfeld herum. In Szenen mit verschiedenen Alien-Arten hingegen zeigte Crytek alte Stärke. Da versuchten die Gegner auch einmal, uns zu umrunden oder einzukeilen. Von der angeblich besten künstlichen Intelligenz aller Zeiten war die uns gezeigte Version aber noch weit entfernt.

Die Story ist auch geschickt in den Mehrspieler-Modus eingewoben, den wir ebenfalls im Studio antesten durften. Hasit Zala, Senior Producer für den Multiplayer-Teil und Chef des Studios Crytek UK (vormals Free Radical Design, Erfinder der erfolgreichen Konsolen-Serie **Timesplitters**), stellte uns zum Beispiel die Karte Pier 17 vor, die am überfluteten Hafengebiet von New York spielt. Als eine der neuen Capture-the-Flag-Karten lässt diese Map mit ihren großen, freien Flächen viel Platz für Sniper-Angriffe. Wir spielten auf der Xbox 360 gegen andere europäische Journalisten und konnten uns dabei überzeugen,

GAMEPLAY: IST DAS NOCH CRYSIS?

Neuer Held, neues Setting, Parallelentwicklung für die Konsolen – wird Crytek sich untreu? Wie viel Crysis noch in Crysis 2 steckt, verraten wir hier:

DAS IST CRYSIS-TYPISCH

- Nanosuit: Nomads Hauptwerkzeug aus dem ersten Teil ist natürlich noch an Bord, mit den bekannten Funktionen.
- Freies Vorgehen: Genau wie sein Vorgänger schreibt Ihnen **Crysis 2** nicht vor, wie Sie einen Level lösen sollen. Dank des Nanosuits stehen Ihnen dutzende Taktiken offen.



STADTRUNDGANG | New York als neuer Schauplatz fällt zwar beengter und weniger offen aus, dafür bietet es Raum in die Höhe.

DAS GEHT WEG VON CRYSIS

- Levelaufbau: **Crysis** bot seinerzeit einen riesigen Open-World-Spielplatz. Davon geht Crytek weg. Die Straßen von New York sind deutlich enger und linearer, dafür erstrecken sich die Levels nun aufgrund von Hochhäusern auch in die Höhe.
- Setting: Sowohl **Far Cry** als auch **Crysis** spielten in den Tropen. **Crysis 2** wirft Sie ins zerstörte New York, ein bekannter und gleichzeitig historisch bedeutsamer Schauplatz.
- Grafik: Aufgrund der Parallelentwicklung für die Konsolen fehlt **Crysis 2** im Moment noch der Wow-Effekt seines Vorgängers. Cevat Yerli versprach uns jedoch, dass die PC-Version deutlich besser aussehen wird.
- Steuerung: Crytek vereinfacht die Bedienung stark. Nun reicht ein Tastendruck, um Funktionen des Nanosuits zu aktivieren, und so manche aktiviert sich sogar von selbst.
- Erzählweise: Damit Sie nicht ständig mit Zwischensequenzen aus dem Spielfluss gerissen werden, machen Sie sich Ihre Story nun sozusagen selbst – im Ansatz vergleichbar mit **Bioshock**.
- Fraktionen: In **Crysis** waren Gut und Böse leicht auseinanderzuhalten. In **Crysis 2** gehen verschiedene Parteien ihren Zielen – manche edel, andere fragwürdig – nach, die Sie erst einmal durchschauen müssen.



ANGESCHAUT | Im Studio stellte man uns auch die Karte Pier 17 vor. Zwischen zwei Lagerhallen bekriegen sich darin die Parteien auf einem überschwemmten Hafengelände. Sniper-Gefahr!

dass der Mehrspieler-Modus von **Crysis 2** gut funktioniert. Zunächst wählen Sie eine Primär- und eine Sekundärwaffe sowie Module für Ihren Nanosuit. Somit stellen Sie sich eine eigene Charakterklasse zusammen, die Sie mit steigendem Level durch freigespielte Module und Skill-Assessments noch verfeinern können. Gerade durch den Einsatz des Nanosuits werden die Mehrspieler-Gefechte dynamisch und flott. Unser Kämpfer zieht sich per Knopfdruck an Hauswänden hoch oder rutscht unter Hindernissen hindurch. Weil sich Maximum Jump und Maximum Speed nun bei der entsprechenden Aktion automatisch hinzuschalten, können Sie sich ganz auf die Gefechte mit Ihren Kontrahenten konzentrieren, sich tarnen, zielen, schießen.

Abseits von den frei zusammenstellbaren Klassen und der dynamischen Spielweise bringt der Mehrspieler-Modus von **Crysis 2** aber wenig Neues. Gerade einmal sechs gegen sechs Spieler bewerfen sich online mit Blei. Auch die Spielmodi sind recht konservativ. Zumindest will Zalas Team durch 50 Ränge und sammelbare Dog Tags für einen hohen Wiederspielbarkeitswert sorgen. Zudem sind nach dem Release neue, herunterladbare Inhalte (DLC) geplant. ❑

„Crysis 2 wird ein toller Shooter – nicht mehr und nicht weniger!"

Christian Schlütter

Ich habe storylastige Shooter wie **Bioshock** immer der Grafikbombe **Crysis** vorgezogen. Da freut es mich natürlich, dass Crytek mit Richard Morgan einen kreativen Autor gefunden hat, der dem **Crysis**-Universum einige interessante Facetten hinzufügen kann. Aber auch in anderen Bereichen ist das Spiel auf einem guten Weg. Die Singleplayer-Mission hatte vieles vom Sandkasten-Flair des Vorgängers, die Vereinfachung der Steuerung fühlt sich richtig und wichtig an. Und auch der Mehrspieler-Modus hat mir Spaß gemacht – obwohl ich befürchte, dass er es zwischen **Modern Warfare** und **Bad Company 2** schwer haben wird. Liebes Crytek-Team: Euer Shooter muss nicht in allem der Klassenprimus werden. Er muss mich unterhalten! Und das hat er, in der Zeit, in der ich ihn spielen durfte! Weiter so!

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Crytek
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: März 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

▲ **GEBEUTELTER ANTIHELD** | Zu Beginn von **Dungeons** stößt die Exfreundin des Spielhelden (ironischerweise heißt diese Calypso) diesen von seinem Höllenthron. Somit ist Ihr Ziel klar: die Krone der Unterwelt nach und nach zurückerobern.

▶ **FRÖHLICHES QUARTETT** | Von links nach rechts: Philip Mack, Metin Kul, Roman Tschunky und Andreas Strassburger – die vier Auserwählten, die **Dungeons** noch vor dem Release ausgiebig spielen durften.

Sneak Peek: Dungeons



Von: Sebastian Weber

Einmal ein böser Herrscher sein – für vier Leser ging der Traum einen Tag lang in Erfüllung.

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?

Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen die Spielehersteller Rede und Antwort.

Dieser Winter hat es in sich. Schneechaos, gestrichene Flüge am laufenden Band, kilometerlange Autokarawanen, die nur im Schneckentempo über das Land kriechen – am besten bleibt man dieser Tage zu Hause. So denken viele in solchen Momenten, doch nicht vier tapfere PC-Games-Leser: Die machten sich im Dezember mit Zug und Wagen auf den Weg nach Fürth – ausgerechnet als das Schneetreiben am schlimmsten war –, um sich in die warme Unterwelt von Kalypsos Strategiespiel **Dungeons** zu stürzen.

Trotz der widrigen Umstände kommen alle vier pünktlich in unseren Redaktionsräumen an, stärken sich mit Kaffee und Gebäck, halten ein kurzes Schwätzchen mit Kalypso-Mann Dennis Blumenthal und Realmforges Creative Director Christian Wolferstetter – die mit Rat und Tat zur Seite stehen, aber vor allem auch auf das Feedback unserer vier Leser gespannt sind. Dann geht es ohne Umschweife ans Spielen. Alle vier wählen im Hauptmenü die Kampagne aus, das freie Spiel lassen sie außer Acht. **Dungeon Keeper**-Fan Metin klickt sich aber erst einmal noch durch das Optionsmenü und entdeckt dort einen Regler, der die Blutdarstellung steuert. Man hat die Wahl zwischen „niedrig" und „sehr niedrig", was bei Metin für ein Schmunzeln sorgt. „Das ist ein kleiner Witz der Entwickler", erklärt Dennis von Kalypso den Humor des Spiels – der sich im Spielverlauf später als eine der Stärken von **Dungeons** herausstellen soll.

Doch zunächst müssen sich unsere Hobby-Unterweltherrscher mit dem Tutorial herumschlagen, das die grundlegenden Mechaniken erklärt und in die Geschichte einführt. Die Story findet Andreas witzig gelöst: Ein typischer Antiheld, nämlich ein mächtiger Unterweltherrscher, wird von seiner Exfreundin Calypso vom Thron gestoßen. Fortan sollen Sie sich wieder an die Spitze der Höllen-Elite arbeiten und die anderen Dungeon Lords nach und nach ausschalten. Bei Roman dagegen hält sich die Begeisterung in Grenzen, ihm ist die Hintergrundgeschichte zu platt, zu einfallslos. Philip und Metin geht der Einstieg etwas zu schnell, beide hätten gerne etwas mehr Erzählung über die Hintergründe, bevor die eigentliche Geschichte startet.

Kurz darauf finden sich alle vier im ersten Level wieder. Dort ist der Handlungsspielraum Ihres Dungeon Lords stark begrenzt, Sie dürfen lediglich einige Prestige-Objekte, sozusagen Deko, bauen, die wiederum Ihren Prestige-Wert erhöhen. Das bringt zwei Vorteile: Die Helden, die immer wieder in Ihren Dungeon



NAHKAMPF | Obwohl Sie allerlei Monster als Untertanen zur Verfügung haben, kämpft Ihr Dungeon Lord meist immer noch am besten.

WER MACHT'S?

REALMFORGE

Dungeons wird vom Münchener Studio Realmforge entwickelt, das bereits zwei Spiele für Publisher Kalypso verwirklicht hat:

Am 14. November 2008 gründete Kalypso das Entwicklerstudio Realmforge, dessen Mitarbeiter zuvor unter dem Namen Boxed Dreams an einem Adventure namens **Ceville** gearbeitet hatten. Dieser Titel war das erste Produkt, das der neue Münchener Entwickler veröffentlichte. **Ceville** bekam in der PC-Games-Ausgabe 04/09 eine Wertung von 80 Punkten. Zuletzt werkelte Realmforge am Quasi-Remake von **Mad TV**. Im Februar 2010 erschien die Wirtschaftssimulation **M.U.D. TV**. Im Test in Ausgabe 03/10 schlug sich das humorvolle Spiel wacker und erreichte eine Wertung von 78 Punkten.

strömen, lassen sich mithilfe der Schmuckstücke durch Ihr Reich lotsen oder sogar in Fallen locken. Der Prestige-Wert wiederum schaltet später Gebäude frei, denn wenn Sie etwa eine Zelle oder eine Bücherei bauen möchten, benötigen Sie ein bestimmtes Maß an Prestige. Dieses System kommt bei unseren Lesern an sich gut an. Aber: Metin versteht zu Beginn nicht, was ihm der Prestige-Wert überhaupt bringt. Philip versucht zu helfen und meint zu glauben, dass es seinen Antihelden stärker macht. Hier zeigt sich die erste Schwäche von **Dungeons**, denn das Spiel erklärt viele Spielinhalte entweder schlecht oder zu spät – so kommt es unseren Testern zumindest vor.

Etwas enttäuscht zeigt sich Roman. Er hält das Prestige-System für nicht ausgereift: „Ich finde es sinnlos, wenn ich 50 Regale nebeneinander bauen muss, um 50 Prestige-Punkte zu erreichen. Da hätte man Abgrenzungen schaffen sollen, dass man nicht zu viele gleiche Objekte in der Umgebung errichten darf oder so." Andreas dagegen findet, dass die Ausstattung des Dungeons mit individuellen Dekogegenständen der Atmosphäre zuträglich ist.

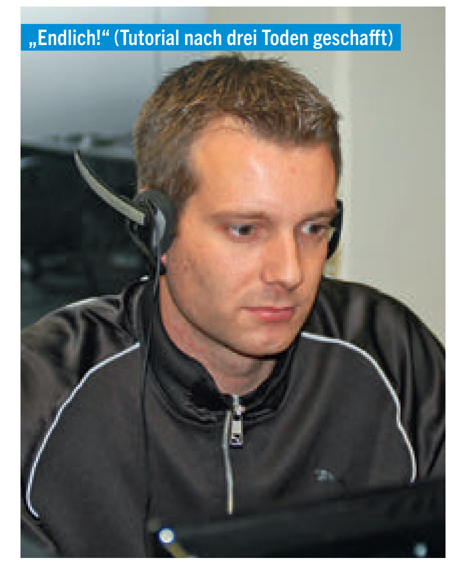
Der nächste wichtige Punkt im Leben eines Höllenfürsten ist die Sorge um Eindringlinge. Wie erwähnt strömen immer wieder Helden – später sogar Champions, also sehr starke Helden – in Ihren Dungeon. Die sind auf der Suche nach Abenteuern, also nach Monstern zum Bekämpfen, Schätzen und anderer Beute. Ihre Aufgabe ist es demnach, diese Bedürfnisse zu befriedigen. Erst wenn ein Held genug Erfolgserlebnisse hatte, ist er zufrieden und bietet Ihnen, wenn Sie ihn umhauen, viel Seelenenergie. Diese wiederum benötigen Sie, um Prestige-Objekte bauen zu können – hier schließt sich der Kreis also. Das Spielprinzip verstehen allerdings nicht alle vier auf Anhieb. Gerade Roman und Andreas metzeln die eindringenden Abenteurer dahin, bevor diese „reif" sind. Negativer Effekt: Ihre Seelenenergie steigt kaum, was das Vorankommen innerhalb einer Mission deutlich erschwert.

Der Ausbau des Dungeons funktioniert theoretisch einfach. Ihre kleinen Helferlein, Goblins, graben für Sie Gänge und Räume, was unsere Leser schnell durchblicken und handhaben. Das Monsterbeschwören ist dagegen etwas komplizierter. Zuallererst müssen Sie einen entsprechenden Unterschlupf in Ihren Einflussbereich bringen, also einen Friedhof für Skelette oder Ähnliches. Erst dann können Sie die dazu passenden Viecher befehligen. Ihren Einflussbereich vergrößern Sie wiederum, indem Sie Spawn-Punkte für Monster an die Grenzen Ihres Gebietes bauen, sogenannte Pentagramme. Und hier scheitern alle vier Probanden. Keiner versteht anfangs, unter welchem Menüpunkt man Pentagramme findet, alle klicken suchend umher. Schließlich erklären Dennis und Christian, wo sich die Option versteckt. „Da steht ja auch ‚Monster' im Menü und nicht ‚Pentagramme'. Da schau ich doch dann nicht dort nach", beschwert sich Metin über die unklare Beschreibung im Spiel. Das können wir unterschreiben: Auch wir fanden die Bauoption erst nach minutenlangem Suchen.



IN DIE FALLE GELOCKT | Helden folgen gerne Prestige-Objekten in Ihrem Dungeon. So lassen sich die Kerle auch zu Monstern dirigieren.

GLÜCKLICH | Ein zufriedener Held bringt Ihnen mehr als ein frustrierter. Deshalb sollten Sie genug Gold und andere Beute verstreuen.



„Endlich!" (Tutorial nach drei Toden geschafft)

ROMAN ÜBER DUNGEONS: „Der Einstieg ist nicht besonders gelungen, da einem viele Features in den ersten Levels nicht nähergebracht werden. Die Grafik fängt die Atmosphäre gut ein, doch die ein oder andere Designentscheidung hätte ich nicht so getroffen. Generell gibt es zu wenige Hinweise und Erläuterungen. Das Gameplay ist dynamisch und das Befüllen eines Großraumverlieses hat mir sehr viel Spaß gemacht."

NAME: Roman Tschunky
ALTER: 30 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Baldur's Gate 2, Dragon Age, Total-War-Spiele

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: DUNGEONS

Die Grafik



Leser: Insgesamt gefällt **Dungeons** unseren Lesern gut. Die grellbunte Farbgebung ist jedoch nicht jedermanns Sache, außerdem vermissen alle Grafikoptionen wie Anti-Aliasing oder VSync, gerade in den hohen Zoomstufen ist **Dungeons** pixelig.

PC Games: Grafisch kommt **Dungeons** stimmig daher, wenn auch teils quietschbunt, was sicher nicht jeder mag. Außerdem fallen hier und da noch Fehler auf, sodass Gegner oder Monster in Wänden verschwinden. Dafür fallen die Hardware-Anforderungen moderat aus.

Der Einstieg



Leser: Der Einstieg in **Dungeons** gefällt keinem unserer Leser. Alle wünschen sich eine bessere Einführung in die Geschichte und vor allem ein besseres Tutorial. Viele Funktionen werden erst spät oder gar nicht erklärt, mehr Tool-Tipps wären wünschenswert.

PC Games: Auch uns fiel auf, dass viele Spielinhalte nicht, schlecht oder zu spät erklärt werden. Hier müssen die Entwickler auf jeden Fall noch Verbesserungen vornehmen, damit die Spieler nicht frustriert nach zwei Missionen abbrechen.

Fähigkeiten und Zauber



Leser: Das Magiesystem fällt unseren Lesern zufolge im Vergleich zum Nahkampf des Dungeon Lords zu schwach aus. Das Charakterentwicklungssystem mit Fertigkeiten und Attributen finden alle vier gut, allerdings nicht ausgewogen, da es anfangs zu viele, später zu wenige Punkte zu verteilen gibt.

PC Games: Punkte für Attribute und Fähigkeiten erhält man als Belohnung für erfüllte Ziele innerhalb von Missionen – keine schlechte Idee. Aber die Menüs findet man nur durch Zufall und das Balancing stimmt noch nicht.

Das Tutorial und die Einführung in die verschiedenen Spielmechaniken stellen die größten Kritikpunkte unserer Leser dar. Denn neben den genannten Punkten finden alle vier nur durch Zufall die beiden Bildschirme, in denen Sie Ihren Dungeon Lord verbessern dürfen. „Ich hab eben gar nicht mitbekommen, dass ich neue Fähigkeiten bekommen habe“, wundert sich Philip. Auch Roman beschwert sich: „Hier könnte ruhig mal ein Hinweis kommen, dass man neue Punkte für seine Fähigkeiten bekommen hat.“ „Ach, ich hab Zaubersprüche? Das kann mir ja auch mal jemand sagen“, schlägt Metin in die gleiche Kerbe. Er erfährt daraufhin, dass es neben den stets zur Verfügung stehenden Magietricks auch Zauberschriftrollen gibt, die man nur einmal verwenden kann. Als ebenso undurchsichtig erweist sich das Bauen von neuen Arbeiter-Goblins und das Aufwerten der Monster im Dungeon. Dennis von Kalypso verspricht daraufhin, dass das Tutorial und die Einführung ins Spiel wohl noch mal überarbeitet werden. Bessere Tool-Tipps, farbige Kennzeichnungen von bestimmten Buttons und andere Hilfestellungen geistern zwischen ihm und Realmforge-Mann Christian hin und her. Ob das Tutorial am Ende verbessert wird und vor allem wie, das wissen wir erst kommenden Monat zum Test.

Nach den ersten zwei oder drei Missionen haben dann langsam alle unsere Leser verstanden, wie **Dungeons** funktioniert. In Windeseile bauen die Jungs Gänge, erweitern ihr Territorium, besiegen Helden oder lassen diese in den Kerker schleppen. Andreas zeigt sich „freudig überrascht, dass [er] trotz des trägen Einstiegs keinen Motivationseinbruch erlebt“. Und auch die restlichen Teilnehmer haben sichtlich Spaß. Einige halten es während der Mittagspause, in der es Pizza und Pasta als Stärkung gibt, nicht einmal am Esstisch aus, sondern

METIN ÜBER DUNGEONS:
„Ich bin sehr zufrieden mit **Dungeons**. Es traten zwar ein paar Fehler auf, aber damit konnte ich leben. Ich hatte komplett andere Erwartungen an das Spiel, habe eher mit einem schlechten **Dungeon Keeper**-Klon gerechnet, doch meine Befürchtungen waren völlig falsch. Das Spiel macht mir auf jeden Fall sehr viel Spaß.“



„Ich will das Spiel haben!“

NAME: Metin Kul
ALTER: 19 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Dungeon-Keeper-Reihe, Diablo 2, League of Legends



WICHTIGE INFORMATIONEN | Neben dem roten Lebensbalken prangt über dem Helden ein grüner. Dieser zeigt an, wie viel Seelenenergie Sie ernten können, und wächst mit der Zufriedenheit des Opfers.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur“ ein Tendenzurteil.


Erwartungen übertroffen


Erwartungen erfüllt


Erwartungen nicht erfüllt

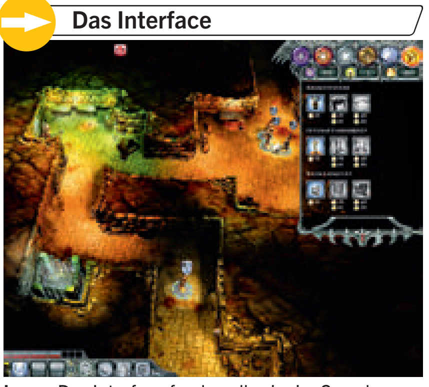
Musik und Sound



Leser: Obwohl noch viele Soundeffekte (vor allem Sprachausgabe) fehlen, fanden unsere Leser die Akustik-Kulisse von **Dungeons** schon gelungen – vor allem die humorvollen Kommentare manches Helden. Allerdings sollte die Musik abwechslungsreicher und kontextsensitiver ausfallen.

PC Games: Ein fundiertes Urteil lässt sich hier noch nicht fällen, da noch zu viel vom Sound und der Musik fehlen. Die Musik wird jedoch tatsächlich schnell eintönig und im Moment fehlen uns noch Hinweis-Sounds bei wichtigen Ereignissen.

Das Interface



Leser: Das Interface fanden alle vier im Grunde gut, jedoch fehlte manchem hier und da noch eine Erklärung von Inhalten. Außerdem sollten Stufenaufstiege des Helden oder andere wichtige Dinge deutlicher dargestellt werden, denn vieles geht im Spielverlauf unter.

PC Games: Die Bedienoberflächen sind zweckmäßig, allerdings teilweise etwas zu klein oder zu versteckt geraten. Einige Einblendungen könnten sich die Entwickler sparen, während viele andere, wichtige im Trubel zu leicht untergehen.

Balancing der Missionen



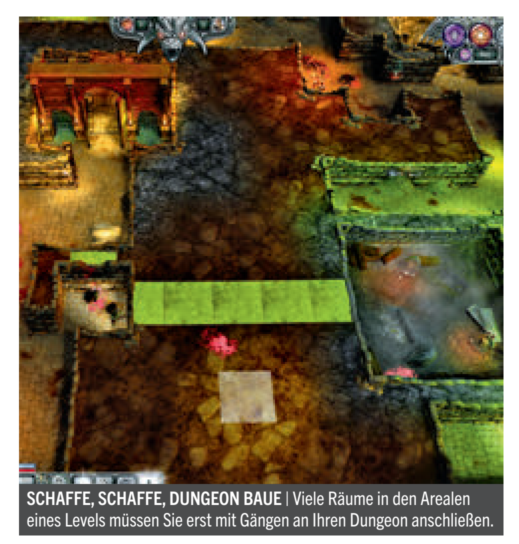
Leser: Mit den gespielten Levels waren unsere Leser zufrieden, allerdings beschwerten sich manche, dass die ersten Missionen zu einfach und zu repetitiv seien, spätere Aufgaben dagegen zu plötzlich zu schwer würden.

PC Games: Die ersten Missionen waren den Lesern zu leicht, allerdings stellen diese zum größten Teil noch das Tutorial dar. Allerdings ist der Sprung zwischen leichten und schweren Missionen etwas zu krass. Auch das Balancing von Kampf, Zauber und Gegnerstärke bedarf noch etwas Feinschliff.

springen sofort auf, nachdem sie ihr Essen verschlungen haben, um weiterspielen zu können. Kein Wunder: Die Missionen stellen unterschiedliche Anforderungen. Mal soll man Wachen innerhalb der Karte befragen, um das Passwort für eine Tür herauszubekommen. Dann gibt es die Nebenaufgabe, innerhalb von vier Minuten dem Zombiekönig (einem der ersten feindlichen Dungeon Lords) 200 Goldmünzen zu spenden. Dennoch empfinden unsere vier Höllenfürsten in spe den prinzipiellen Spielablauf zu Beginn als etwas zu repetitiv: „Ich hoffe, später werden die Aufgaben komplexer. Im Moment mache ich immer das Gleiche: Prestige sammeln und Helden töten“, bemerkt Metin, ruft aber später „Ich will das Spiel haben!“ durch den Raum, als er als Erster die neue Schleimmonsterart bauen kann.

Denn nach den vielen Kritikpunkten zu Beginn des Spiels finden unsere Teilnehmer auch Positives. Gerade der Humor überzeugt immer wieder. Roman verfrachtet zum Beispiel einmal eine Heldin in den Kerker seines Dungeons und liest dabei zufällig den Namen der Holden: Gylvana, Leserin des Telefonbuchs. „Da musste ich lachen“, gibt er hinterher zu. Aber auch die Grafik gefällt. Zwar kommt diese quietschbunt daher, was sicherlich Geschmackssache ist, doch der Stil passt der Meinung unserer Sneak-Peekler gut zum Spiel. „Einige Designentscheidungen der Entwickler hätte ich so nicht getroffen“, gibt Roman zwar zu, ist aber

BÖSE EX | Calypso trennt sich zu Beginn des Spiels von Ihrem Charakter und stößt diesen von seinem Höllenthron. Ihr Ziel: Rache.



SCHAFFE, SCHAFFE, DUNGEON BAUE | Viele Räume in den Arealen eines Levels müssen Sie erst mit Gängen an Ihren Dungeon anschließen.



„Ich habe eben über eine Stunde für einen Level gebraucht!“

NAME: Philip Mack
ALTER: 20 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: League of Legends

PHILIP ÜBER DUNGEONS:

„Ich wusste nicht so recht, was mich mit **Dungeons** erwartet. Ich war insgesamt aber recht zufrieden mit dem, was ich gespielt habe. Kaufen werde ich es wahrscheinlich, spielen selbstverständlich auch. Mein Lieblingsspiel wird es ohne Multiplayermodus aber definitiv nicht.“

KLEINE HELFER | Die putzigen, grünen Goblins sind unerlässlich für den Betrieb des Dungeons, denn die Kerle graben Gänge, füllen Schatzkammern und andere Räume oder schleppen gefangene Helden in die Zelle. Das Verhalten der Kerlchen dürfen Sie individuell oder für die Gruppe einstellen.

LETZTE BASTION | Das Wichtigste im Spiel ist das Dungeon-Herz. Als letztes Hindernis bewacht ein besonders großes Monster diesen Raum.

KLEIN UND WILLIG | Ihre Untergebenen befolgen alle Befehle, ohne Fragen zu stellen.

FREIE SICHT | Die Kamera lässt sich rein- und rauszoomen, wie Sie möchten, es gibt sogar eine Third-Person-Sicht.

im Großen und Ganzen zufrieden. Lediglich Optionen wie Anti-Aliasing vermissen alle noch – Christian von Realmforge schreibt sich das auf seine Feedback-Liste, die im Lauf des Tages erfreulich lang wird. Egal ob Beschwerden über Balancing, Bugs, Grafik oder tiefgreifende Eingriffe in die Spielmechanik – Christian notiert sich alles, vieles davon könnte sogar noch umgesetzt werden.

Apropos Bugs: Hier zeigt sich die Version von **Dungeons** bereits von ihrer besten Seite. Die Fassung, die uns Kalypso zur Verfügung stellt, lässt sich bereits von A bis Z durchspielen, es fehlen allerdings noch Sound-Effekte und vor allem die Vertonung vieler Charaktere. Fehler treten sonst aber kaum auf. Hier und da gibt es Clipping-Probleme, sodass mancher Gegner während eines Kampfes in der Wand steht. Insgesamt zweimal stürzt das Spiel bei den Teilnehmern ab. Christian notiert sich dabei gleich die Gründe im Fehlerbericht. Und einmal zerstört das Spiel einen Spielstand – der ärgerlichste Bug, der auftritt. Zum Release am 27. Januar sollen solche Schnitzer allerdings nicht mehr auftreten.

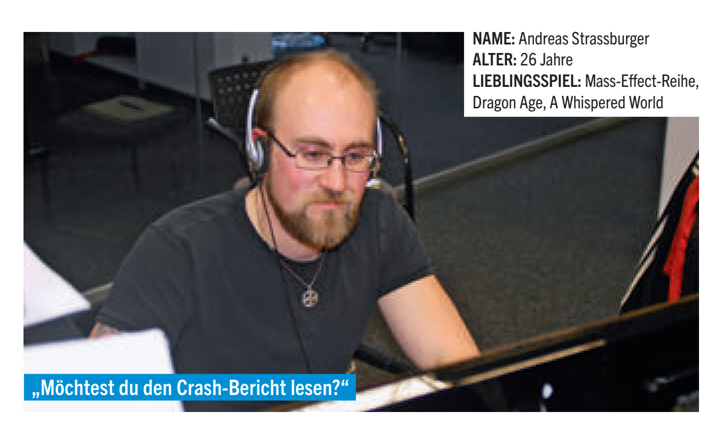
Einziger Wermutstropfen am Ende des Tages: **Dungeons** umfasst keinen Mehrspielermodus. Doch genau diesen hätten sich alle vier gewünscht, da sie sich gerne mit anderen menschlichen Dungeon Lords fetzen würden. Doch der ist zum Release noch nicht eingeplant – ob er später noch kommt, das wollen Kalypso und Realmforge nicht verraten. Doch selbst mit dieser schlechten Nachricht im Gepäck sind unsere Leser nach etwa fünf Stunden mit **Dungeons** begeistert, alle vier würden es bedenkenlos kaufen – gerade, wenn die angesprochenen Mankos behoben werden. Und schließlich finden auch alle den so oft gezogenen Vergleich mit **Dungeon Keeper** angebracht. Ein besseres Kompliment kann man **Dungeons** wohl kaum machen. ❑

DIE COLLECTOR'S EDTION VON DUNGEONS

Neben der normalen Ausführung von Dungeons spendiert Publisher Kalypso Sammlern auch eine Collector's Edition.

Für eine Preisempfehlung von 69,99 Euro bekommen Sie ab dem 27. Januar 2011 eine der auf 4.000 Stück limitierten Sammlerversionen; jede ist zur Kontrolle mit einer Nummer versehen. Diese umfasst die Vollversion des Spiels, ein zweiseitiges Techtree-Poster, eine Komplettlösung für alle 18 Missionen, ein Kartenspiel für ein bis zwei Personen mit 134 Karten und eine Soundtrack-CD. Neben den Inhalten glänzt die Collector's Edition auch mit ihrer Verpackung, denn sie kommt in einer schicken Metallbox zu Ihnen.





NAME: Andreas Strassburger
ALTER: 26 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Mass-Effect-Reihe, Dragon Age, A Whispered World

„Möchtest du den Crash-Bericht lesen?"

ANDREAS ÜBER DUNGEONS:

„Ich war freudig überrascht, dass ich trotz des trägen Einstiegs keinen Motivationseinbruch erlitten habe. Die witzigen Kommentare der Spielfiguren und das Prestige-Feature haben mir gefallen. Der Schwierigkeitsgrad und die Steuerbarkeit von verbündeten Kreaturen sollten noch angepasst werden, aber ich werde den Titel kaufen."



SPIELGRAFIK | Die Detailverliebtheit der Entwickler zeigt sich in beeindruckender Weise an jeder Ecke.

Shogun 2: Total War

Von: Robert Horn

Vorweihnachtsgeschenk in der Redaktion: eine spielbare Version von Shogun 2!

Präsentationen von Spielen anzuschauen, mit Entwicklern zu plaudern und Titel im Vorfeld einzuschätzen, ist Teil unseres Jobs. Das macht Spaß, klar, aber noch glücklicher sind wir, wenn uns Publisher einfach eine spielbare Version ihres Titels auf den Tisch legen und uns schlicht und einfach spielen lassen – nur so ergeben sich die besten, ungefilterten Eindrücke vom aktuellen Stand der Entwicklung, der Spielmechanik oder der Grafik. Sega hat uns diesen Gefallen getan und uns eine Version von **Shogun 2**, dem nächsten Teil der berühmten Strategieserie, zukommen lassen. Fein, machen wir also unseren Job.

Es gibt viel zu entdecken: Im Mittelpunkt einer Minikampagne steht der Chosokabe-Clan, dessen Geschicke wir leiten. Daneben

WELTKARTE | Die Weltkarte zeigt alle Provinzen der Gegend. In diesem Fall ist das nur ein kleiner Teil der tatsächlichen Karte.

INFORMATIONEN | Diese Klappfenster informieren Sie über wichtige Ereignisse (das sind diese Meldungen, die früher immer den halben Bildschirm verstopft haben!), Ihr Verhältnis zu den Nachbarn, Ihre Armeen und Spezialeinheiten. Auf Wunsch können Sie all diese Informationen ausblenden.

STÄDTE | Auf eine Blick sehen Sie in diesem aufklappbaren Menü die Gebäude Ihrer Stadt, die dortige Armee sowie alle wichtigen Standorte in der Provinz. Das war schon früher so, ist nun aber platzsparend und übersichtlich gestaltet.

EIN WENIG ANDERS

Einige Elemente von Shogun 2 dürften selbst Serien-Kennern strategisches Umdenken abverlangen. Wir stellen zwei Beispiele vor:

Burgenbelagerungen

Kämpfe um Festungen laufen grundsätzlich anders ab als in **Empire** oder **Medieval 2**. Allein die Bauweise japanischer Burgen unterscheidet sich deutlich von europäischen Standards. Asiatische Festungen verfügen über eine Vielzahl an Terrassen, Durchgängen und Engpässen, in die Gegner gelockt werden. Angreifer dagegen können nun aus verschiedensten Richtungen attackieren und so spannende Ablenkungsmanöver veranstalten.



FULL HOUSE | Bei der Verteidigung einer Festung kommt es auf Schnelligkeit und Tücke an. Gegner können praktisch aus allen Richtungen gleichzeitig angreifen.

WASSERBALLETT | Die schweren Bune-Schiffe eignen sich besonders zum Entern feindlicher Einheiten. Typisch **Total War**: Sie können den Kriegern bei jedem einzelnen Manöver zusehen, der Detailgrad ist bombastisch.

Seeschlachten

Auch hier ist alles ein wenig anders. Die in **Empire: Total War** eingeführten Seegefechte mit riesigen Kriegsschiffen sind nun passé, denn die Japaner setzten im 16. Jahrhundert auf kleine, rudergesteuerte Holzpötte ohne Segel. Das erhöht natürlich die Beweglichkeit auf dem Wasser enorm. Große, schwere Angriffsboote (die sogenannten Bune) eignen sich hervorragend zum Entern, während kleinere, wendige Kobaya-Einheiten, vollbesetzt mit Bogenschützen, Gegner mit Brandpfeilen attackieren. Windrichtungen und geschicktes Ausrichten von Kanonen wie noch im Vorgänger können Sie getrost vergessen. Der Vorteil: Die Seeschlachten spielen sich um einiges flotter als früher.

warten diverse Kampftutorials zu Land und zu Wasser sowie zwei historische Schlachten (Nagashino und Kofu). Mehrspieleroptionen und damit ein Blick auf den rundum neuen Avatar-Modus (siehe Kasten auf Seite 58) fehlen leider. Egal, denn schon in der Kampagne können wir uns viele Stunden austoben. Der Chosokabe-Clan startet auf einer kleinen Insel vor Japan. Wobei „klein" in diesem Fall relativ ist, denn schon dieses Gebiet ist erstaunlich groß und bietet einen Haufen Provinzen zum Einnehmen. Die japanische Hauptinsel mit ihren über 60 Provinzen muss dagegen riesig sein!

Der Spielverlauf der ersten Stunden gestaltet sich klassisch und **Total War**-typisch: Wir bilden in unserer Hauptstadt Tosa einige Truppen aus – etwa billige Yari Ashigaru (Speerträger) und dazu Bogeneinheiten – und ziehen, General voran, in den Kampf um eine benachbarte Provinz. Bei Schlachten wechselt das Spiel auf eine Echtzeitstrategie-Karte, auf der Sie vor Beginn Ihre Truppen strategisch positionieren. Neu hierbei: Bei Angriffen auf Städte können Sie Ihre Truppen aufteilen und aus nahezu allen Himmelsrichtungen gleichzeitig angreifen. Das ermöglicht fantastische Taktiken, bedeutet aber auch, dass erhöhte strategische Wachsamkeit nötig ist.

Das lernen wir, als wir zwei Trupps Samurai von der Hauptarmee abspalten, um einen Überraschungsangriff fernab des eigentlichen Kampfes durchzuführen. Der Gegner entdeckt unsere schlecht versteckten Einheiten und sendet prompt schwere Kavallerie aus einem der Seitentore der Festung. Dem anschließenden Gemetzel entkommen nur wenige unserer Soldaten. Das schmerzt vor allem deshalb, weil der Unterhalt von Truppen teuer ist und kampferprobte Einheiten schlagkräftiger sind. Überhaupt beschert uns die künstliche Intelligenz (für viele Spieler seit jeher größter Diskussionspunkt der Serie) so manche Kopfnuss und bringt uns mit geschickten Manövern oft an den Rand einer Niederlage. Nicht selten müssen wir einen Angriff abblasen, weil ein unvorhergesehener Ausfall der KI Panik unter unseren Truppen auslöst.

Dennoch erobern wir Provinz nach Provinz, schließen Handelsbündnisse, schicken Ninjas auf Tötungsmissionen und bauen nach und nach unsere Städte aus. Wichtig hierbei: Manche Gebäude können Sie erst bauen, wenn Ihnen die entsprechende Ressource zur Verfügung steht. Schwere Kavallerie etwa



ZAUNGÄSTE | Bambus-Palisaden schützen vor anrückender Reiterei, nicht aber gegen Pfeilhagel.



REGEN | Bogenschützen sind tödliche Fernkämpfer. Ihr Spezialangriff, die Brandpfeile, ist verheerend.

IHR ALTER EGO: DER GENERAL

Mit dem Avatar-System krempeln die Entwickler ihren Mehrspielermodus gehörig um:

Der Hintergrundgedanke: Mehrspielerschlachten sollen den Spielern im Gedächtnis bleiben. Im Mittelpunkt steht Ihr Avatar, der General Ihrer Truppen, den Sie nach Belieben mit diversen Rüstungsteilen ausstatten können. Außerdem sammelt der General Erfahrungspunkte und bekommt einen eigenen Fähigkeitenbaum. Schlachten schlagen Sie nun auf einer 2D-Karte Japans, die in dutzende Provinzen unterteilt ist. Wenn Sie einen Kampf in einer dieser Provinzen gewinnen, schalten Sie damit neue Einheiten und sogenannte Retainer (passive Boni) frei. Tun Sie sich mit anderen zu einem Clan zusammen, erobern Sie die Provinzen gemeinsam. Bis zu 30 Clans tummeln sich so auf einer Karte, die besten steigen in einem Pyramidensystem im Rang auf. Der Beste der Besten erhält den Titel „Shogun".

DIE KLANFARBEN | Ihr Mon (Wappen) dürfen Sie natürlich auch selbst bestimmen und anpinseln. Sie finden es dann im Kampf auf jeder Rüstung Ihrer Truppen.

DIE RÜSTUNG | Ganz individuell kleiden Sie Ihren Avatar in jede Menge Rüstungsteile, die Sie über das Erreichen von Achievements freischalten. Natürlich ist die Rüstung auch auf dem Schlachtfeld zu sehen.

DER GENERAL | Ihr Avatar ist nicht nur ein optisches Schmankerl. Sie ziehen mit ihm zusammen in die Schlacht, entwickeln seine Fähigkeiten und machen aus ihm das Rückgrat Ihrer Armee.

ist die Spezialität eines verfeindeten Clans. Erst wenn Sie seine Hauptstadt erobert haben, dürfen Sie hier (und nur hier!) schlagkräftige Pferdeeinheiten ausbilden. Gleiches gilt zum Beispiel bei seltenem Stahl für extrafeine Schwerter und damit starke Infanterieeinheiten.

Die Weltkarte beeindruckt übrigens nicht nur mit toller, detailverliebter 3D-Optik, auch das dazugehörige Interface wirkt angenehm aufgeräumt und übersichtlich. Optionsfelder und Schaltflächen erscheinen erst, wenn sie benötigt werden, wichtige Bauelemente (wie Außenposten, Straßen oder Sägemühlen) der Provinz wurden nun dem Städtebaumenü angegliedert. Auf einen Klick erfahren Sie außerdem alles Wissenswerte über feindliche oder befreundete Clans, Ihre Armeen und Spezialeinheiten sowie wichtige Ereignisse aus der Welt von **Shogun 2**. Simpel, clever, einfach toll!

Es sind Kleinigkeiten, die **Shogun 2** zu einem massiven Brocken von Strategiespiel machen. Denn die schiere Fülle an Handlungsoptionen ist beeindruckend: Diplomatie etwa ist wichtiger denn je. Hinzu kommt, dass Sie Ihren eigenen Clan leiten müssen: Dazu ernennen Sie zum Beispiel Söhne und Generäle des Daimyo zu Bevollmächtigten für verschiedene Bereiche wie Kriegsführung oder Nahrung. Das gewährt Ihnen wichtige Boni. Auch Ihre Generäle und Spezialeinheiten wollen umsorgt werden. Für sie gibt es bei Levelaufstieg spezielle Fertigkeitsbäume, die ihre Fähigkeiten weiter steigern. Auch der aus **Empire: Total War** bekannte Forschungsbaum ist wieder mit dabei und heißt hier Mastery of the Arts. Wie eingangs erwähnt, gibt es also viel zu entdecken – obwohl es sich in unserem Fall nur um einen Bruchteil des eigentlichen Spiels handelte. Zwar gab es noch einige Fehler, etwa seltene Spielabstürze oder KI-Soldaten, die partout nicht unsere Befehle befolgen wollten (besonders nervig: Probleme mit der Wegfindung bei Burgenschlachten). Laut Entwickler Creative Assembly sind diese Probleme jedoch bekannt, final ist die Version sowieso noch nicht. Trotzdem stimmt uns das Gesamtbild bisher sehr positiv: Die Kampagne funktioniert, die künstliche Intelligenz verhält sich größtenteils schlau bis gerissen und die Grafik ist in ihrem Detailgrad atemberaubend. Wer will, guckt jedem einzelnen abgeschossenen Pfeil bei Flug und Aufprall zu!

Auch wenn Shogun 2 auf den ersten Blick nicht so komplex wie Mammut-Bruder **Empire: Total War** wirkt: Da steckt massiv Arbeit und eine riesige Portion Liebe zum Detail drin! Allein die Einzel-, Mehrspieler- und Koop-Kampagne sorgen für monatelange Beschäftigung. Zusammen mit den historischen Schlachten und dem neuen Avatar-Modus verspricht **Shogun 2** eines der stärksten Strategiespiele 2011 zu werden. ❑



ABWEHR | Nari-Einheiten können einen Speerwall bilden. Tödlich für Kavallerie!

„Mein persönliches Strategie-Brocken-Highlight für 2011"



Robert Horn

Die **Total War**-Reihe zählt für mich seit Jahren zu den Top-Strategiespielen. Ich könnte stundenlang zuschauen, wie gewaltige Armeen aufeinanderprallen. Dabei geht es nicht nur um spektakuläre Schlachten, sondern auch um die grandiose strategische Komponente, die sonst kaum ein Spiel dieses Genres zu bieten hat. Mit **Shogun 2** setzen die Engländer von Creative Assembly ihr Können konsequent um. Aus den Fehlern des Riesenprojektes **Empire** scheinen sie gelernt zu haben, **Shogun 2** wirkt kleiner, leichter, aber nicht weniger komplex. Die Vorschauversion hat mich davon überzeugt, dass der Titel auf einem sehr guten Weg ist, Strategenherzen auf der ganzen Welt zu entflammen: 2011 wird ein gutes Jahr!

GENRE: Strategie
ANBIETER: Sega
ENTWICKLER: Creative Assembly
TERMIN: 15. März 2011

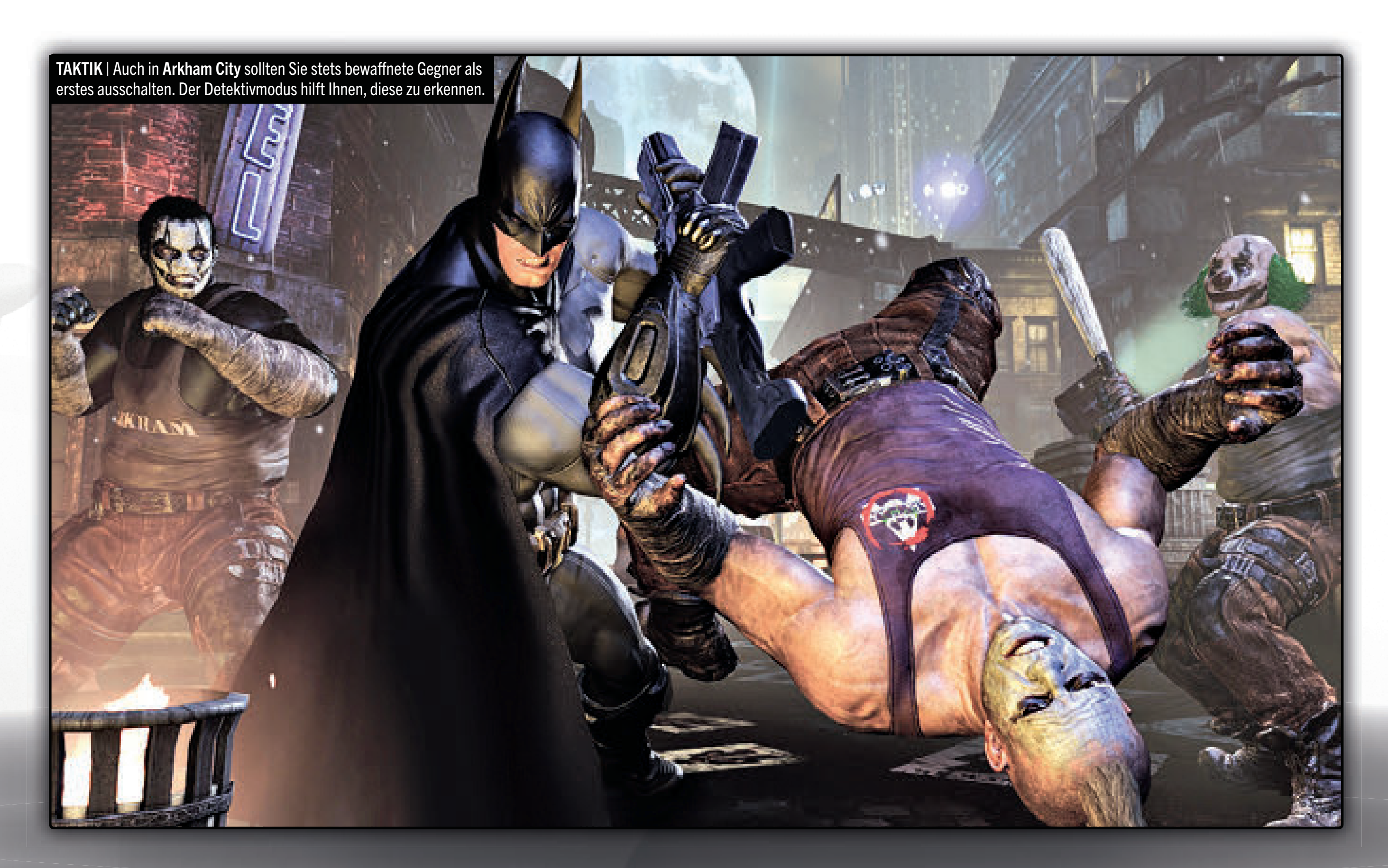
EINDRUCK **SEHR GUT**



Der neue Spielehit ab sofort auf www.gratisonlinespielen.de!
NEU!
GANGS OF DYSTOPIA™
KOSTENLOS!
In einem apokalyptischen Endzeitszenario herrschen erbitterte Straßenschlachten zwischen rivalisierenden Gangs um die wichtigste Ressource... Wasser!
Spiele „Gangs of Dystopia“ jetzt kostenlos auf
www.gratisonlinespielen.de

1. SCHLAUE GEGNER | Unbewaffnete schnappen sich Gegenstände aus der Umgebung als Nahkampfwaffen.

2. FIESLING | Auch Bösewicht-Urgestein Hugo Strange gehört zur Schurkenriege von **Batman: Arkham City**.


TAKTIK | Auch in **Arkham City** sollten Sie stets bewaffnete Gegner als erstes ausschalten. Der Detektivmodus hilft Ihnen, diese zu erkennen.

Batman: Arkham City

Von: Sebastian Weber

Batman kehrt zurück – wir stellen Ihnen eine Mission im Detail vor!

DAS IST NEU

Batman: Arkham Asylum war ein echter Überraschungshit. Die Entwickler halten im Nachfolger zwar am Erfolgskonzept fest, ändern aber auch einiges:

- Fünfmal größere Spielwelt
- Höhere Zahl an Gegnern in einem Areal möglich (**Arkham Asylum**: max. 13, **Arkham City**: max. 30 bis 40)
- Offene Spielwelt mit vielen Nebenmissionen
- Neue Technikspielereien für Batman, etwa der Broadcast-Analyzer
- Bekannte Gegner (Joker), aber auch neue (z. B. Two Face)
- Komplexere Rätsel als zuvor

Wie man sich manchmal täuschen kann! Als seinerzeit **Batman: Arkham Asylum** angekündigt wurde, belächelten die meisten das Action-Adventure des neuen Entwicklers Rocksteady Studios noch im Vorfeld als weiteres stumpfes Superhelden-Prügelspiel, wie es sie dutzendfach auf dem Markt gibt. Das Spiel erwies sich aber als Überraschungshit und begeisterte dank seines ausgefeilten Gameplays und tollen Designs. Nun werkeln die Rocksteady-Jungs am Nachfolger – und sie haben ihre Lektion gelernt: **Batman: Arkham City** wird von Anfang an im rechten Licht präsentiert. Ende November durften wir deshalb endlich einen ersten Blick auf das neue Action-Adventure werfen.

Batman: Arkham City setzt etwa 18 Monate nach dem Vorgänger ein. Quincy Sharp, der ehemalige Anstaltsleiter von Arkham Asylum, ist inzwischen Bürgermeister und konnte endlich seine Pläne in die Tat umsetzen. Bereits im Vorgänger war es findigen Spielern möglich, den Entwurf dafür zu sehen, was nun in **Arkham City** Wirklichkeit wurde: Aus dem Sanatorium, in dem all die Verbrecher weggesperrt waren, wurde ein ganzes Stadtviertel. Dort werden die Ganoven nun einfach eingepfercht; wer fliehen will, dem droht der Tod. Einfach und effektiv – gleichzeitig aber auch ein nicht zu unterschätzender Brennpunkt, der jede Menge Arbeit für Batman bietet. Der perfekte Schauplatz für ein umfangreiches Action-Adventure.

Dax Ginn, Chef der Firmenkommunikation bei Rocksteady, präsentiert uns eine gesamte Mission von **Arkham City**. Die Ausgangslage ist wie folgt: Harvey Dent alias Two Face hat die schnieke Catwoman gefangen und will diese endgültig aus dem Weg räumen. Batman, der ja eine ganz spezielle Beziehung zu der Katzen-Lady hat, will das logischweise verhindern. So weit klingt die Vorgabe einfach, allerdings verlieren Sie im Spielverlauf sicher des Öfteren Ihr eigentliches Ziel aus den Augen, versprochen. Grund dafür: Die Entwickler gestalten **Arkham City** als offene Spielwelt, die etwa fünfmal umfangreicher ist als das Gebiet im Vorgänger. Doch das Spiel soll nicht nur größer werden, sondern auch interessant gefüllt sein. Hinter jeder Ecke, in jeder Gasse, auf jedem Hausdach, so versprechen die Entwickler, haben sie etwas für den Spieler in petto – seien es sammelbare Gegenstände oder Nebenmissionen. Die Nebenjobs erinnern ein wenig an die **Assassin's Creed**-Reihe. In einem Beispiel steht der dunkle Rächer auf einem Hausdach und schaut über die Kante in die Straße hinunter. Dort vermöbeln gerade ein paar Finsterlinge einen anderen Kerl. Aggressive Zeitgenossen schwingen sich in so einer Situation direkt vom Dach ins Getümmel. Wer aber schlau agiert, wechselt zuvor in den aus dem Vorgänger bekannten Detektivmodus. In dieser Spezialsicht Batmans erfahren Sie dann, welcher der Ganoven bewaffnet ist, aber auch interessante Zusatzinformationen, zum Beispiel dass einer der Schurken ein Informant des Riddlers ist (Sie wissen schon: der Rätsel stellende Schurke). Mit diesen hilfreichen Details im Hinterkopf gleitet Batman dann mit seinem Umhang vom Dach und tritt einen der Bösewichter bereits vor der Landung k. o., der Rest des Kampfes funktioniert dann genauso wie im Vorgänger: Sie haben

SO SPIELT SICH ARKHAM CITY

Rocksteady Studios hält am grundsätzlichen Spielverlauf von Arkham Asylum fest. Anhand einer Beispielmission zeigen wir Ihnen, wie der Arbeitsalltag von Batman aussieht.



◀ AUF DIE MÜTZE | Auf dem Weg zu Jokers Versteck trifft Batman auf böse Jungs. Dank des Detektivmodus finden Sie heraus, wer bewaffnet ist und wen Sie verhören sollten.

▼ AUSGEQUETSCHT | In der Spielwelt von **Arkham City** gibt es allerlei Schurken, die Sie befragen sollten. Solche Kerle geben wichtige Infos für Missionen.



◀ CSI GOTHAM | Über den gesamten Spielverlauf hinweg stellt das Sammeln von Hinweisen einen wichtigen Faktor dar. Hier findet Batman mit dem Broadcast Analyzer heraus, wo er hinmuss, um den Joker zu finden.

▼ SCHNELL WEG | Nachdem Sie Harley Quinns Schläger besiegt haben, stellen Sie fest, dass Batman in eine Falle gelockt wurde. Nach der Flucht fangen Sie wieder bei null an – wie so oft bei den Story-Missionen.



▼ FREIHEIT | Batman kann sich frei in der Spielwelt bewegen, jedes Hausdach ist erreichbar.

▲ ALTE BEKANNTE | In Jokers vermeintlichen Verstecken treffen Sie auf Harley Quinn. Die hetzt Ihnen ihre Handlanger auf den Hals.

verschiedene Kombos und Konter zur Wahl und können blitzschnell zwischen den Gegnern hin und her wechseln. Sobald alle Gauner ohnmächtig vor Ihnen liegen, knöpfen Sie sich den Riddler-Kerl vor und quetschen wichtige Informationen aus ihm heraus. Solche Dinge sind zwar für die Hauptmission (Catwoman befreien) nicht wichtig, eröffnen aber wiederum neue Nebenmissionen.

Generell gibt es selbst in dem kleinen Bereich von **Arkham City**, den wir vorgespielt bekommen, wirklich in jedem Winkel irgendetwas zu tun. Kaum hat Batman die genannten Ganoven umgehauen, trifft er auf weitere, die vor einer Telefonzelle diskutieren, ob sie an das klingelnde Telefon gehen sollen oder nicht. Ein Mythos, der besagt, dass jeder sterben muss, der abhebt, versetzt die Jungs in Schrecken. Als die Kerle Batman erspähen, gehen sie direkt zum Angriff über. Spieler, die nun nicht schon wieder prügeln möchten, dürfen Batmans angsteinflößende Gestalt nutzen und die Gangster so vertreiben. Danach kann Batman ans Telefon gehen. Mit einem neuen Technikspielzeug finden Sie heraus, wer am anderen Ende der Leitung ist: Im gesamten Gebiet von **Arkham City** gibt es jedoch noch Dutzende solcher Telefone, die Sie alle abklappern können. Erst dann haben Sie genug Tipps beisammen, um den mysteriösen Anrufer dingfest zu machen.

Das alles zeigt uns Dax Ginn jedoch nur, damit wir einen ungefähren Eindruck bekommen, wie leicht man sich in der Spielwelt verlieren kann, wenn man vom Story-Weg abkommt. Jetzt gehen wir unserem eigentlich Ziel nach, der Rettung Catwomans. Im Hauptquartier von Two Face – passenderweise ein ehemaliges Gerichtsgebäude – hängt diese gefesselt über einem Becken mit Säure. Jeder Bösewicht soll übrigens seinen eigenen Unterschlupf samt Revier besitzen, zudem planen die Entwickler auch Rangkämpfe zwischen den Schurken ein. Two Face allerdings hat gerade nur den Tod Catwomans im Kopf, als Batman das Gebäude betritt und von der Galerie aus das Geschehen im Hauptraum beobachtet. Dort unten stehen etwa 40 Ganoven, die ihrem Boss gebannt zuhören. Hierauf sind die Entwickler besonders stolz. In **Arkham Asylum** konnte die Engine nur etwa 13 Gegner gleichzeitig darstellen. In



Dax Ginn ist Chef der Firmenkommunikation bei Rocksteady Studios.

INTERVIEW MIT **DAX GINN**

„Die PC-Version sieht am besten aus!“

PC Games: Sind alle Missionen und Nebenaufgaben mit Charakteren verbunden?
Ginn: „Ja, auf jeden Fall, wir wollen keine Aufgaben à la „Hole den Schlüssel“ anbieten. Als Hilfestellung haben wir auch eine Datenbank geschaffen, in der das Spiel alle Informationen hinterlegt, die der Spieler über andere Charaktere und Missionen sammelt. So hast du auch nach drei Wochen Pause noch den Überblick, an welchem Punkt im Spiel du gerade bist.“
PC Games: Inwieweit wird sich die PC-Version von den Konsolenfassungen unterscheiden, gerade in technischer Hinsicht?
Ginn: „Die PC-Version ist meiner Meinung nach im Moment die beste Fassung, die wir haben. Sie sieht einfach unglaublich gut aus, schon alleine deshalb, weil wir auf dem PC mehr technische Möglichkeiten haben. Wir wollen auf jeden Fall schauen, dass wir aus dem PC so viel wie möglich herausholen – gerade wegen der deutschen Spieler, die ja zum größten Teil dem PC treu sind. Was genau wir in der Hinterhand haben, darf ich euch aber noch nicht verraten.“
PC Games: Wie geht die Entwicklung des Spiels voran?
Ginn: „Wir kommen gut voran, haben aber noch einen Haufen Arbeit vor uns. Ich glaube, viele von uns werden in diesem Jahr keinen Weihnachtsurlaub machen. Aber im Ernst, wir wissen genau, was wir tun, und haben einen strikten Zeitplan. Herbst 2011 gilt deshalb als ziemlich sicherer Releasetermin.“

ATMOSPHÄRE | Die Entwickler verstehen es abermals, das abgesperrte Viertel Gotham Citys mittels Licht- und anderen Effekten glaubhaft und wunderbar düster zu inszenieren.

MASSENSCHLÄGEREI | Die Entwickler schicken Ihnen in **Arkham City** bis zu 40 Gegner auf den Hals. Zwei wie hier werden also eher eine Seltenheit sein.

Arkham City planen die Entwickler, mindestens 30 Schurken auf einmal auf Sie loslassen zu können. Bevor wir uns allerdings ins Gemenge stürzen, nutzen wir wieder den Detektivmodus und finden so heraus, dass einer der Kerle eine Knarre bei sich hat, andere dagegen nur Schlagwaffen. Die Taktik ist also klar: Abermals segeln wir von oben in Richtung Gangster und schalten den Typ mit dem Schießprügel durch einen beherzten Tritt aus. Nun geschieht etwas Unerwartetes: Statt dass uns alle Gegner gleichzeitig attackieren, rennen einige davon los und suchen sich Waffen, etwa Stühle oder Feuerlöscher. Die KI reagiert also glaubwürdig auf die Umgebung und kann sogar NPCs als Geisel nehmen. Manche Kontrahenten tragen aber zum Beispiel auch eine Rüstung, was Ihnen das Leben erschwert, da normale Schläge und Tritte Batmans solchen Fieslingen nichts anhaben können. Dafür spendieren die Entwickler Ihnen dann jedoch einen neuen Trick namens „Beat Down“. Wenn Sie dieses Manöver aktivieren, verfällt der dunkle Rächer in eine Art Rage und prügelt unaufhaltsam auf den Widersacher ein, die Schläge werden immer schneller. Nur so lassen sich gepanzerte Jungs auf die Bretter schicken. Wer vorsichtiger vorgehen möchte, dem stehen auch einige neue Silent Takedowns zur Wahl, mit denen Sie Gegner mit nur einem Tastendruck lautlos ausschalten.

Gegen eine solche Masse an Schurken, wie wir sie nun bei Two Face antreffen, helfen solche Spezialattacken jedoch nicht, hier ist Taktik und Geschick gefragt, um feindlichen Angriffen auszuweichen und zu kontern. Neben der verbesserten KI fallen in den Schlägereien auch die wunderbaren PhysX-Effekte auf. Für **Arkham City** nutzen die Entwickler nämlich im Grunde die gleiche Technik wie für den Vorgänger, bohren die Engine aber an einigen Stellen ein wenig auf. Die Physik-Spielereien sorgen entsprechend wieder dafür, dass erledigte Ganoven realistisch durch die Gegend fliegen, aber auch dafür, dass sich explodierende Wände und andere Objekte in der Spielwelt glaubwürdig verhalten. Die aktuelle Version des Spiels zeigt aber, dass die Entwickler noch ein wenig Arbeit vor sich haben, denn teilweise verrenken sich die Figuren noch sehr gummihaft. Aber die Rocksteady Studios haben mit **Arkham Asylum** ja bereits bewiesen, dass sie qualitativ hochwertige Spiele programmieren können.

Als schließlich alle Anhänger Two Faces ausgeschaltet sind, startet eine Zwischensequenz, in der Catwoman befreit wird und Two Face am eigenen Seil endet. Schließlich versucht ein Unbekannter, die Katzen-Lady zu erschießen. Batman rettet die Holde gerade noch und findet dann – abermals mit dem Detektivmodus – heraus, von wo der Schuss kam und wer dahintersteckt: der Joker. Der verrückte Kerl hat es nämlich immer noch auf den Fledermausmann abgesehen und möchte außerdem ganz Gotham zerstören. So schnell kann es in **Arkham City** gehen, dass sich eine Mission ändert. Wie es weitergeht, verraten wir aber noch nicht … ❑

„Größer und abwechslungsreicher – ein Versprechen, das gehalten wird.“

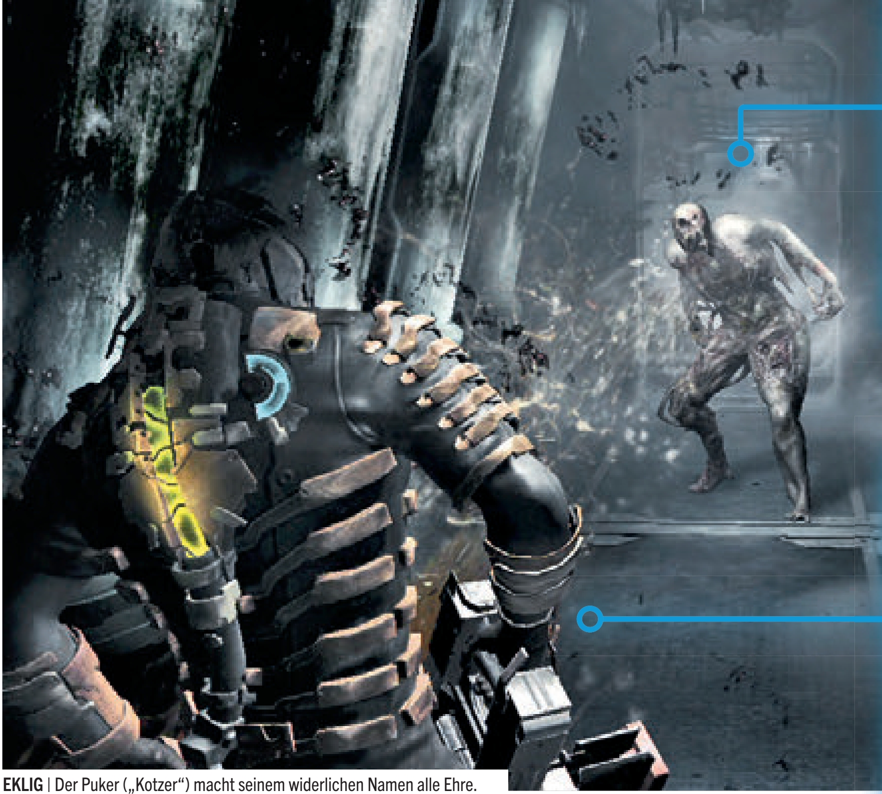


Sebastian Weber

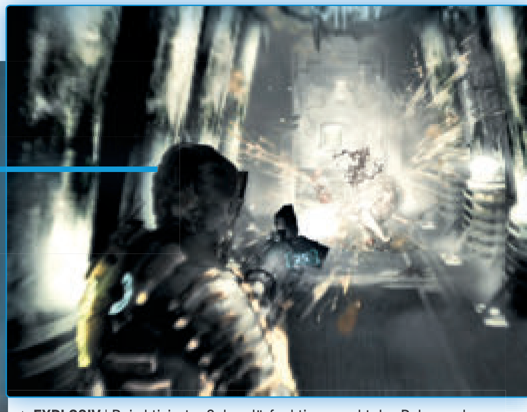
Tolle Inszenierung und Atmosphäre, abwechslungsreiches Gameplay, fordernde Kämpfe, exzellente Vertonung: **Batman: Arkham Asylum** punktete in fast allen Belangen. Das Tolle: Rocksteady hält für den Nachfolger an all diesen Punkten fest und hat sogar wieder Mark Hamill (Luke Skywalker) für die Vertonung des Jokers ins Boot geholt. Dazu kommen aber etliche Neuerungen wie die viel größere Spielwelt, die anscheinend gestopft voll sein wird mit Nebenmissionen und anderen Dingen zum Entdecken. Nach dem, was ich bisher von **Batman: Arkham City** gesehen habe, behaupte ich, dass das Action-Adventure mindestens genauso gut wird wie sein Vorgänger, wenn nicht sogar besser – das ist jedenfalls das Ziel der Entwickler.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Rocksteady Studios
ANBIETER: Warner Games
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



EKLIG | Der Puker („Kotzer“) macht seinem widerlichen Namen alle Ehre.



▲ EXPLOSIV | Bei aktivierter Sekundärfunktion spuckt das Pulsgewehr Granaten aus – und sprengt so jeden Gegner in Stücke.

▼ DRAMA | Geht ein Gegner in den Nahkampf über, müssen Sie auf die eingeblendete Taste hämmern – sonst folgt eine grässliche Sterbeanimation.



Dead Space 2



Von: Thorsten Küchler

Panik auf Probe: Endlich konnten wir den Gruselschocker ausführlich anspielen!

Vor **Dead Space 2** fürchtet sich nun nicht mehr nur die Action-Konkurrenz und der Jugendschutz, sondern auch der Autor dieser Zeilen. Denn das Schauerspiel entpuppte sich bei unserem Probezock als Angstmacher der fiesesten Sorte. Gruselig, verstörend, furchtbar spannend: So lässt sich am besten beschreiben, was wir mit einer vier Kapitel umfassenden PlayStation-3-Version des Spiels erlebt haben.

Im Mittelpunkt der schrecklichen Ereignisse steht wie bereits im Vorgänger Isaac Clarke, seines Zeichens Ingenieur und Monsterbekämpfer wider Willen. Direkt im Anschluss an das Finale von **Dead Space 1** landet Mister Clarke in einer Weltraumstadt namens The Sprawl. Dummerweise ist er jedoch nicht der einzige Neuankömmling: Auch die Nekromorph, das grausam verunstaltete Mutantengesindel aus dem Seriendebüt, hat sich in The Sprawl niedergelassen.

Und dort richten diese Kreaturen der Hölle ein schreckliches Blutbad an: Menschen sterben, Panik bricht aus, die Stadt wird zur Todesfalle. Isaac Clarke nimmt diese furchtbaren Ereignisse nicht mehr nur stumm hin, er kommentiert sie nun auch! Im Gegensatz zum Vorgänger palavert der Protagonist nämlich nun per Sprachausgabe mit den anderen Überlebenden der Katastrophe. Diese unter den Fans von Teil 1 umstrittene Veränderung wirkt sich enorm auf die Atmosphäre aus: Man nimmt den Helden nun endlich als Mensch mit Emotionen wahr, entdeckt die Persönlichkeit, die unter dem blau leuchtenden Helm steckt. Das **Dead Space** so prägende Gefühl der Isolation und Hilflosigkeit bleibt dennoch erhalten – exzellent gemacht, liebe Entwickler!

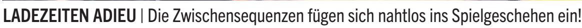


BUNTER MIX | Die Entwickler setzen Farbfilter ein, um bestimmte Stimmungen zu erzeugen – mit Erfolg.



PERSPEKTIVE | Isaac baumelt kopfüber aus der Tür einer Schwebebahn – und die Monster rücken an!





LADEZEITEN ADIEU | Die Zwischensequenzen fügen sich nahtlos ins Spielgeschehen ein!

PANIK PUR | Dieser gigantische Zwischenboss sorgte in unserer Vorab-Version für Angstschweiß.

Trotz der erhöhten Geschwätzigkeit bleibt das Spiel aber ein reinrassiger Action-Titel: Sie blicken Isaac über die Schulter, spazieren mit ihm durch die virtuelle Sci-Fi-Stadt und kämpfen gegen ungezählte Nekromorph-Monster. Die makabere Grundidee aus dem Vorläufer bleibt dabei unangetastet: Feinde lassen sich ergo nur erledigen, indem Sie deren Gliedmaßen durch gezielte Schüsse abtrennen. Und auch die hierfür benötigten Offensivwerkzeuge kennen Fans bereits aus Teil 1: Der Plasma Cutter und die Line Gun spucken tödliche Laserstrahlen, das Pulsgewehr hingegen verballert ultraschnelle Kugeln. Der bedeutendste Neuzugang im Waffenschrank ist jedoch die Speerkanone. Wie ihr Name bereits androht, stößt diese Riesenflinte angespitzte Metallbolzen aus. So getroffene Gegner werden nicht nur meterweit weggeschleudert, sondern durch den Aufprall zumeist auch gleich noch an die Wand genagelt. Als ob das noch nicht sadistisch genug wäre, kann Isaac den eben verschossenen Speer per Sekundärfunktion nachträglich noch unter Strom setzen. Sie merken es bereits: **Dead Space 2** ist ein Spiel, das sich ausschließlich an Erwachsene mit starken Nerven richtet! Erstaunlicherweise wird es in Deutschland dennoch ungeschnitten erscheinen. Lediglich die Friendly-Fire-Option aus dem Mehrspieler-Modus musste EA für eine USK-Freigabe ab 18 streichen.

Ziele für Ihre Waffen gibt es mehr als genug. Denn auch die Nekromorph haben seit dem ersten **Dead Space** beängstigend aufgerüstet. Zu den neuen Gegnerarten zählt unter anderem der Puker. Dieser gemeine Geselle kotzt Isaac im wahrsten Sinne des Wortes an: Wenn Sie von dem Strahl aus Erbrochenem getroffen werden, ist Ihr Held kurzzeitig betäubt – und somit ein leichtes Ziel für die Nekromorph-Meute. Kaum weniger abstoßend kommt das sogenannte Pack daher. Denn dabei handelt es sich um stets im Rudel angreifende Glatzköpfe, die Isaac an die Gurgel springen. Dass diese Monster-Variante auch noch aussieht wie zu groß gewachsene Säuglinge, macht die Sache nicht weniger schaurig. Am meisten Bammel hatten wir bei unserem Probespiel aber vor den Stalkern. Deren Angriffstaktik ist nämlich derart perfide, dass einem der Angstschweiß von der Stirn tropft: Die Stalker verstecken sich in dunklen Ecken und stürmen auf Isaac ein, sobald er ihnen den Rücken zudreht. Nur wer blitzschnell reagiert und die Biester bereits dann attackiert, wenn sie ihren Schädel aus der Deckung strecken, hat eine Überlebenschance. Den größten Fortschritt hat indes die Spielwelt gemacht: Während die Umgebungen im ersten Teil noch recht gleichförmig und starr wirkten, ist The Sprawl förmlich mit abwechslungsreichen, interaktiven Elementen vollgestopft.

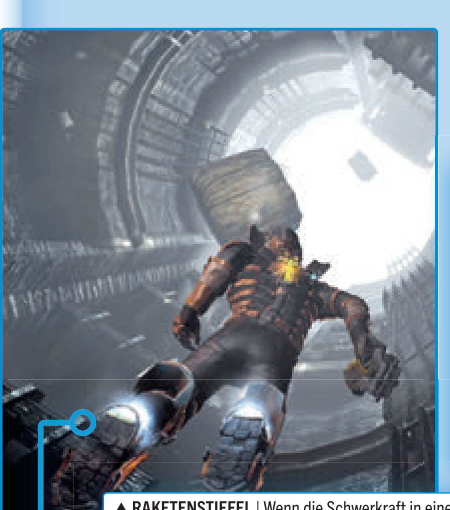
So können Sie beispielsweise die Außenfenster zum Weltraum zerdeppern. Das sieht nicht nur erstaunlich realistisch aus, der Vandalismus hat auch einen spielerischen Sinn. Denn durch den daraus resultierenden Druckausgleich wird sämtliches Inventar und

DIE EVOLUTION DES HELDEN



Isaac Clarke hat seit seinem Debüt in Dead Space 1 einiges dazugelernt. Wir stellen Ihnen hier die wichtigsten Neuerungen im Detail vor.

▲ **PERSÖNLICHKEIT** | Im ersten **Dead Space** war Isaac noch der stumme Beobachter einer schrecklichen Katastrophe. Nun aber meldet sich die Hauptfigur mittels eigener Sprachausgabe zu Wort. Zudem zeigt das Spiel in Zwischensequenzen seinen Helden auch mal von vorne und ohne den typischen Helm. Im Vorgänger war Isaacs Visage hingegen nur zweimal ganz kurz zu sehen. Wir meinen: **Dead Space 2** gewinnt dadurch deutlich an Atmosphäre und Emotionen.



▲ **RAKETENSTIEFEL** | Wenn die Schwerkraft in einem Bereich aussetzt, wird Isaac zum futuristischen Vogel! Denn Ihr Held fliegt dank seiner Düsentreter neuerdings völlig frei im Raum umher. Toll gelöst: Damit Sie dennoch nicht die Orientierung verlieren, richtet sich Isaac auf Knopfdruck blitzschnell wieder Richtung Fußboden aus.

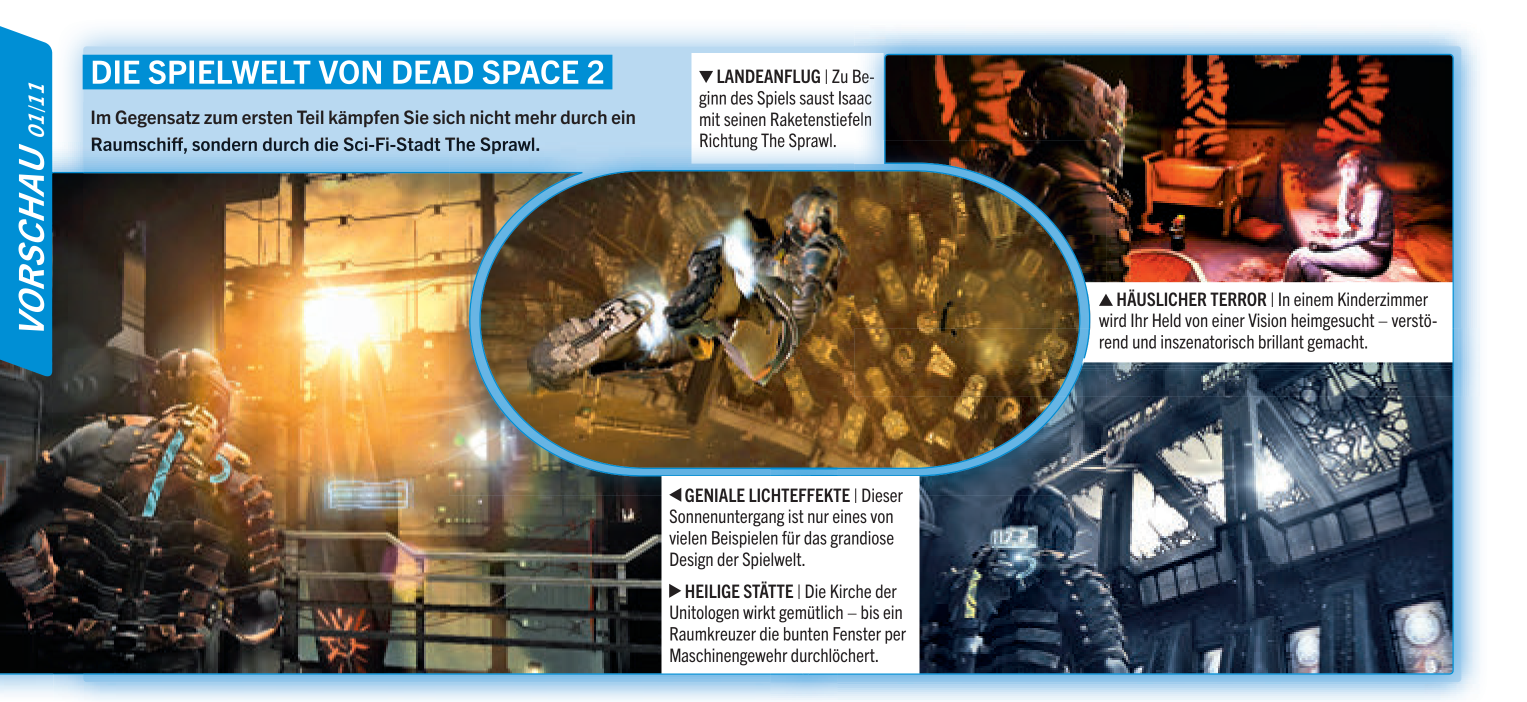


▼ **NAVIGATIONS-SYSTEM** | Auf Knopfdruck können Sie sich den Weg zum Missionsziel als leuchtende Linie in die Welt projizieren lassen – das gab es bereits im Vorgänger. Nun aber ist es außerdem möglich, den Pfad zum nächsten Upgrade-Shop und zu den Speicherstationen anzuzeigen – eine geniale Idee!



DIE SPIELWELT VON DEAD SPACE 2

Im Gegensatz zum ersten Teil kämpfen Sie sich nicht mehr durch ein Raumschiff, sondern durch die Sci-Fi-Stadt The Sprawl.



▼ **LANDEANFLUG** | Zu Beginn des Spiels saust Isaac mit seinen Raketenstiefeln Richtung The Sprawl.

▲ **HÄUSLICHER TERROR** | In einem Kinderzimmer wird Ihr Held von einer Vision heimgesucht – verstörend und inszenatorisch brillant gemacht.

◀ **GENIALE LICHTEFFEKTE** | Dieser Sonnenuntergang ist nur eines von vielen Beispielen für das grandiose Design der Spielwelt.

▶ **HEILIGE STÄTTE** | Die Kirche der Unitologen wirkt gemütlich – bis ein Raumkreuzer die bunten Fenster per Maschinengewehr durchlöchert.

auch alle rumstehenden Feinde ins All gesaugt. Freilich klebt auch Isaac nicht am Boden fest: Er muss vielmehr rechtzeitig auf einen Notfallknopf schießen, damit sich die Sicherheitstüren schließen – sonst fliegt der Held unfreiwillig in den Tod. Freiwillig abheben kann Ihr Sci-Fi-Kämpfer hingegen, wenn die künstliche Schwerkraft in einem Levelbereich aussetzt. Waren die Schwebepassagen im Seriendebüt noch arg limitiert, so können Sie nun dank nagelneuer Raketenstiefel völlig frei im jeweiligen Raum herumfliegen. Genial gelöst: Wer die Orientierung verliert, drückt einfach auf die entsprechende Taste – und schon richtet sich Isaac wieder gen Boden aus. So wissen Sie stets, wo oben und wo unten ist.

Zwischen all den Kämpfen findet **Dead Space 2** aber auch noch Zeit für ruhigere Momente. Hin und wieder müssen Sie sogar kleinere Rätsel lösen. Diese sind in unserer Vorab-Version aber noch nicht sonderlich fordernd – ihren Zweck als atmosphärische Auflockerung erfüllen sie aber in jedem Fall. Zumeist drehen sich die Simpel-Knobeleien um futuristische Apparaturen: Mal schließen Sie per Minispiel eine Konsole kurz, mal wollen Sicherungen in die korrekte Reihenfolge gebracht werden. Hierbei kommen auch Isaacs bereits etablierte Spezialfähigkeiten zum Tragen: Mit der Stasis-Funktion verlangsamt er Objekte, mit der Telekinese wuchtet er sie in der Gegend herum. Kluge Spieler nutzen diese Werkzeuge auch in den Gefechten, um beispielsweise anrückende Monsterhorden auszubremsen und sie dann mit einem Explosivfass zu bewerfen.

Der größte Trumpf der Horror-Mär ist aber ihre auf Hochglanz polierte Inszenierung. Die Entwickler sprechen in diesem Zusammenhang von „Epic Moments" und meinen damit Zwischensequenzen, bei denen der Spieler weiterhin die Kontrolle über sein Alter Ego behält. Ein Beispiel: Isaac spaziert durch die Waggons einer fahrenden Schwebebahn, als selbige entgleist und in den Abgrund rast. Ihre Spielfigur rutscht nun automatisch durch die abschüssigen Zugabteile – vorbei an zahlreichen Nekromorph. Dieser spektakuläre Absturz ist von vorne bis hinten durchgeskriptet, aber Sie können dennoch weiterhin Isaacs Waffen abfeuern. Am Ende der Szene baumelt der Protagonist kopfüber aus dem Bahnwagen: Monster rücken an, Sie können nicht weglaufen, die Munition ist knapp – intensiver kann ein Action-Spiel kaum sein!

Auch die Technik ist durchgehend auf höchstem Niveau. Besonders die Darstellung von Licht und Schatten hat im Vergleich zum ersten Teil noch mal deutlich an Güte gewonnen. Einzig einige unsaubere Texturen sind uns in der PS3-Version aufgefallen. Allerdings sollte das Spiel auf dem PC dank der höheren Auflösung erheblich schicker aussehen. Sehr auffällig: Die Entwickler setzen verstärkt auf Farbfilter. So erstrahlt das Bild bei Explosionen in einem satten Orange, während Ausflüge ins All durch eine Art Grauschleier noch bedrohlicher wirken. Und genau wie **Dead Space 1** liefert auch der Nachfolger eine nahezu perfekt abgemischte Surround-Soundkulisse: Ständig knarzen Türen, schreien Menschen, ertönen markerschütternde Kratzgeräusche – das Spiel ist ein Traum für Audiophile! ❑



INGENIEUR BEI DER ARBEIT | Maschinen und Türen schließen Sie in einem simplen Minispiel kurz.

„Die Erkenntnis des Monats: Angst zu haben kann richtig Spaß machen!"

Thorsten Küchler



Mein Kollege Felix S. (vollständiger Name der Redaktion bekannt) konnte das erste **Dead Space** damals nicht durchspielen – es war ihm zu gruselig. Jetzt steht fest: Auch um Teil 2 sollte der liebe F. Schütz einen großen Bogen machen. Denn der Software-Spuk erzeugt durch geniale Schockeffekte und perfekt inszenierte Zwischensequenzen eine Atmosphäre, wie sie beklemmender kaum sein könnte. Zudem fügen sich alle spielerischen Neuerungen wie etwa die schwerelose Fliegerei prima ins bewährte Grundgerüst ein. Im Kern ist **Dead Space 2** aber **Dead Space**: Wirklich tiefgreifende Innovationen bleiben aus – das ist angesichts der Güte des Vorläufers jedoch keine Schande, sondern ein Grund zur Vorfreude.

GENRE: Action
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Visceral Games
TERMIN: 27. Januar 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



Assassin's Creed: Brotherhood

Von: Sebastian Weber

Die PC-Version lässt noch auf sich warten – wir haben in Kanada Probe gespielt.

Ubisoft bleibt sich und seiner Tradition treu: Während Konsolenspieler bereits seit dem 18. November das neue Abenteuer von Ezio Auditore da Firenze in **Assassin's Creed: Brotherhood** erleben dürfen, müssen wir PCler uns vermutlich noch bis März 2011 in Geduld üben. Ein genauer Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. Ubisoft lud uns Mitte Dezember nach Montreal ein, wo wir erstmals einen Blick auf die PC-Version des Action-Adventures werfen und sie sogar anspielen durften. Darüber hinaus gingen wir der Frage nach, wie es bei jedem Teil des Spiels zu dieser Verspätung kommt.

Der Hauptgrund für die verzögerte Veröffentlichung lässt sich mit einem Wort zusammenfassen: Optimierung. Die kanadischen Entwickler achten schon immer penibel darauf, nicht einfach nur eine lieblose Portierung auf die DVD zu pressen, sondern passen die **Assassin's Creed**-Spiele stets bis ins kleinste Detail auf die PC-Umgebung an. So auch wieder bei **Brotherhood**.

Das Erste, was auffällt, wenn man die Konsolenversionen mit der Fassung für die grauen Rechenkisten vergleicht, ist die knackigere Grafik. Die Texturen erscheinen deutlich schärfer, die Weitsicht ist um ein Vielfaches höher, die Schatten sehen hübscher aus und so weiter. Dennoch halten die Entwickler am Grafikstandard Direct X 9 fest. Das hat verschiedene Gründe. Zum einen möchte Ubisoft die Systemanforderungen auf etwa demselben Niveau halten wie beim Vorgänger **Assassin's Creed 2**. Wer Ezios vorheriges Abenteuer auf seinem PC bereits ruckelfrei genießen konnte, dürfte auch bei **Brotherhood** auf seine Kosten kommen. Zum anderen geben die Entwickler offen zu, dass sie nicht glauben, dass genügend Spieler die nötige Hardware-Power in ihrer Kiste verbaut haben, dass Direct X 10 oder sogar 11 sinnvoll wäre. Darüber hinaus würde eine

▶ **KLETTERMAX** | Wie für die **Assassin's Creed**-Reihe üblich, gehören ausgiebige Kletter-Rätsel zur Tagesordnung. Manche erfordern ordentlich Hirnschmalz.

▼ **MÄCHTIGER ANFÜHRER** | Im späteren Spielverlauf befehligen Sie andere Assassinen. Die erweisen sich aber als übermächtig, was das Spiel teils zu einfach macht.





Umstellung auf eine andere Direct-X-Version (die Konsolen unterstützen nur Direct X 9) den Release noch weiter verzögern. Grund: Die Grafiker müssten viele der Assets – also Waffen- und Charaktermodelle sowie Texturen – neu erstellen oder überarbeiten. Doch selbst ohne die neueste Technik unter der Haube kann sich **Brotherhood** sehen lassen, der Schauplatz Rom zählt ohne Frage zu den beeindruckensten Städten der Reihe bisher, sowohl bezüglich der Größe als auch in puncto Detailreichtum.

Für absolute Technik-Nerds arbeiten die Entwickler schließlich noch an einem 3D-Modus sowie an der Unterstützung von Atis EyeFinity-Technologie. Dank dieser stellt **Brotherhood** das Geschehen dann nicht mehr nur auf einem Bildschirm dar, sondern auf bis zu sechs gleichzeitig. Das mag zwar nur Spielerei sein, doch in Aktion beeindruckt diese Darstellung mit enormer Übersicht. Zudem vermittelt das Action-Adventure damit ein „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl, das nicht zu toppen ist. Doch die wenigsten Spieler werden diese Möglichkeit wohl wirklich nutzen (können).

Der zweite wichtige Punkt, den sich die Entwickler auf die Fahnen geschrieben haben, ist die passende Umsetzung der Steuerung. Natürlich unterstützt **Brotherhood** auf dem PC auch die Bedienung per Gamepad. Wer also zum Beispiel ein Xbox-360-Pad an seinen Rechner stöpselt, bekommt die gleiche einfache und intuitive Steuerung geboten wie unsere Konsolenfreunde. Aber auch wenn Sie auf Maus und Tastatur schwören, haben Sie dadurch keinen Nachteil. Die Belegung der Tasten lässt Sie **Brotherhood** frei wählen und blendet dann während des Spielverlaufs sogar die individuellen Knöpfe ein, wenn diese gebraucht werden. Sonst steuern Sie Ezio aber wie gewohnt: Per W, A, S und D bewegen Sie den italienischen Meuchelmörder, die Maus bewegt die Kamera. Wer schließlich einen Büronager mit fünf Tasten nutzt, löst sämtliche Aktionen wie rennen, angreifen, kontern, springen und so weiter ausschließlich mit der rechten Hand aus. Falls Ihnen nur zwei Knöpfe zur Verfügung stehen, verlagern sich einige Aktionen auf die

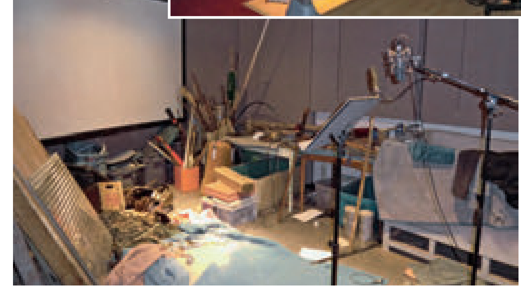
PC GAMES VOR ORT: UBISOFT MONTREAL

Um einen ersten Blick auf die PC-Fassung von Assassin's Creed: Brotherhood zu werfen, sind wir für Sie über den großen Teich nach Montreal geflogen:

Ubisofts Standort in Montreal zählt mit etwa 2.200 Mitarbeitern zu den größten Entwicklerstudios weltweit. Natürlich werkeln nicht alle an nur einem Spiel, dort entstanden auch die aktuellen Teile der **Splinter Cell-** und **Prince of Persia**-Reihe. Während einer kleinen Tour zeigte man uns einige wichtige Stationen während der Entwicklung eines Spiels (Fotos rechts). Dann durften wir endlich spielen: Neben der normalen Spielstation (Foto links) stand auch ein Rechner mit Atis EyeFinity-Technologie bereit, wo wir **Brotherhood** auf drei großen Monitoren bewundern konnten.



▶ **PRÄZISION** | Um Sprachausgabe, Musik und Sounds perfekt aufeinander abzustimmen, sitzt der Tontechniker in einem akustisch neutralen Raum. Nicht billig, aber nötig für ein perfektes Ergebnis.



◀ **GERÄUSCHE** | Alle Sound-Effekte wie Schwerterklirren oder Laufgeräusche werden in diesem Raum mit allerlei Hilfsmitteln aufgenommen.

GRAFIKVERGLEICH – PC GEGEN XBOX 360

Die Entwickler bohren die optische Qualität von Brotherhood für den PC ein wenig auf. Anhand von Vergleichsbildern zeigen wir Ihnen, was Sie erwartet, auch wenn die Unterschiede in Bewegung deutlich besser auszumachen sind.

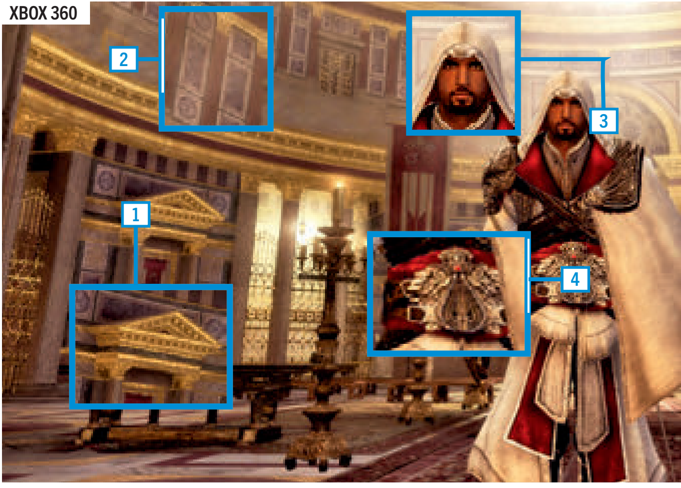
1. SCHATTENDARSTELLUNG | Die Entwickler arbeiten bei der PC-Version daran, dass diese deutlich hübschere und schärfere Schatten darstellt als die Konsolen-Pendants. Dadurch sowie dank der glaubhafteren Lichtdarstellung wirkt das sonnendurchflutete Rom authentischer.

2. TEXTUREN | Im Vergleich zur Konsolenfassung bietet die PC-Version von **Brotherhood** knackigere, schärfere Texturen. Gerade Gebäudeoberflächen sehen dadurch deutlich besser und plastischer aus.

3. CHARAKTERDETAILS | Die Figuren in **Brotherhood** sehen in allen Versionen gleich aus. Lediglich einige Details unterscheiden sich, etwa die Darstellung von Rüstungen (siehe rechts). In Sachen Gesichtsdarstellung und Mimik dürfen Sie aber keine Veränderungen erwarten.

4. RÜSTUNGSDARSTELLUNG | Metallische Oberflächen, etwa Rüstungen, wirken auf dem PC deutlich realistischer als auf den Konsolen. Grund: Die Entwickler überarbeiten die Technik dahinter, sodass mehr Details erkennbar werden und das Metall zudem hübscher schimmert.





Tastatur, etwa auf die Leertaste; nach kurzer Eingewöhnungszeit ist das aber kein Problem mehr. Trotzdem: Die Steuerung per Maus und Tastatur wurde zwar sehr gut umgesetzt, das Gamepad stellt für uns jedoch die erste Wahl dar.

So viel zu den grundsätzlichen Anpassungen an den PC. Ein weiterer wichtiger Punkt neben der technischen Umsetzung ist traditionell der Zusatzinhalt. Und auch hier hält Ubisoft am Bewährten fest. Der PC-Fassung spendieren die Entwickler zur Veröffentlichung wie immer die bis dahin erschienenen DLCs. Während man beim einen schon weiß, was er beinhaltet (eine Multiplayer-Karte, die für die Konsolen Mitte Dezember erschien), schweigen die Kanadier zum zweiten noch. Die Ankündigung dieses Extra-Inhalts stand bis zu unserem Redaktionsschluss für die Konsolenversionen ebenfalls noch aus.

Der angesprochene Mehrspielermodus unterscheidet sich indes nicht von dem, was die Gamepad-Akrobaten geboten bekommen. Sowohl Spielmodi als auch Technik bleiben unangetastet. Heißt: Um sich mit Freunden actionreiche Katz-und-Maus-Spiele liefern zu können, brauchen Sie einen Account bei Ubisoft. Mit diesem klinken Sie sich in Ubisofts Serverstruktur ein, können dort private Spiel-Sessions eröffnen, Ihre Freundesliste verwalten und so weiter. Einen LAN-Modus oder eine Funktion für dedizierte Server bietet **Brotherhood** allerdings nicht. Wer den Multiplayer-Part genießen möchte, braucht somit eine Internetverbindung, sonst schaut er in die Röhre. Ob das auch für den Kopierschutz gilt, dazu möchten die Entwickler bislang keine Aussage treffen, denn hier loten die Jungs noch aus, was sowohl für sie als auch für den Spieler am besten funktioniert.

Nach so vielen Informationen zu den Unterschieden zwischen PC- und Konsolenfassung wollen wir Ezio aber auch endlich in Aktion erleben. Dafür werfen uns die Entwickler in Sequenz 4 von insgesamt neun. In diesem Abschnitt will Ezio, der schon in Rom angekommen ist, seine Freundin Caterina Sforza aus den Fängen von Bösewicht Caesare Borgia retten. Die Schöne wurde während des Angriffs auf Monteriggioni von Borgias Truppen gefangen genommen und sitzt nun in einem Kerker in Rom. Dorthin zu gelangen, erfordert allerdings Ezios gesamte Fähigkeitenpalette. Zuerst müssen Sie sich unbemerkt Zugang

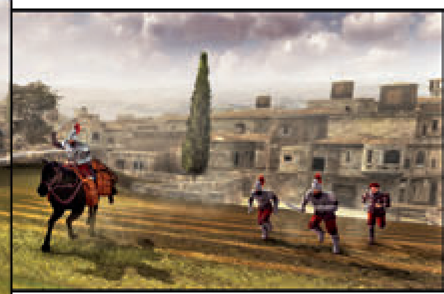
MEHR ÜBERBLICK DANK ATI EYEFINITY

Ein Schmankerl für Technik-Nerds, das Vorteile bringt

Dank Atis EyeFinity-Technik können Sie ein Bild auf bis zu sechs Monitoren anzeigen lassen. Unser Beispiel unten zeigt die Vorteile. Auf dem Hauptbildschirm sehen Sie nur eine Wache und können nicht erkennen, auf was Ezio zielt. Wenn Sie dagegen auf drei Screens spielen, werden fünf weitere Wachen und ein berittener Kämpfer erkennbar. Praktisch, doch die wenigsten Spieler werden diese Technik wohl voll ausreizen – schon alleine, weil die Hardware-Anforderungen damit steigen. Nvidia-Nutzer gehen übrigens leer aus.








FERNKAMPF | Neben der Pistole nutzt Ezio nun eine Armbrust, um Gegner aus der Ferne zu erledigen.

FIES | Die Wachen Roms patrouillieren teilweise mit Schusswaffen, was so manche Flucht spannend macht.

DIE STEUERUNG IM ÜBERBLICK

Vom Gamepad zu Maus und Tastatur. Wie Ubisoft die Steuerung anpasst, zeigen wir Ihnen hier auf einen Blick.

1 Bewegung Ezios
2 Umschauen/ Kamera bewegen
3 Ziel erfassen
4 Modusschalter
5 Schnellinventar (Waffenauswahl)
6 Waffenauswahlrad aufrufen
7 Modus 1: untertauchen Modus 2: sprinten und freies Laufen (Klettern)
8 Modus 1: sich fallen lassen (klettern) Modus 2: sich losreißen oder andere packen (Kampf)
9 Modus 1: angreifen Modus 2: kontern
10 Visionssicht: deckt Gesinnung anderer Charaktere oder Karte auf
11 Karte aufrufen





EINDRUCK: Die Steuerung ist in den ersten Spielminuten ungewohnt, geht aber nach kurzer Zeit leicht von der Hand. Dank Funktionswechsel per rechter Maustaste schaffen es die Entwickler, die an sich komplexe Bedienung Ezios auf wenige Knöpfe zu begrenzen. Eine vorbildliche Umsetzung der Konsolenversion.

zur Schlossanlage der Borgias verschaffen. Dabei muss die eine oder andere Wache dran glauben und Sie dürfen sich auf eine ausgiebige Kletterpartie freuen. Sobald Sie im Inneren angelangt sind, steht die Suche nach der Zelle auf dem Plan, wo Sie von Caterina erfahren, dass Caesares Schwester den einzigen Schlüssel bei sich trägt. Nun beginnt der spaßige Teil: Sie durchstöbern das Gebäude also nach der Holden, stellen sie zur Rede, woraufhin diese Reißaus nimmt. Nach kurzem Sprint stoßen Sie die Flüchtende schließlich zu Boden und tragen sie in Richtung Zelle. Auf dem Weg dorthin treffen Sie jedoch immer wieder auf Wachen, sodass Sie Fräulein Borgia absetzen, die Wachen bekämpfen und die abermals Flüchtende dann erneut umrempeln müssen. Oder aber die Holde reißt sich los. Und trotz der vielen Richtungswechsel und kurzen Reaktionszeiten leistet sich die Steuerung am PC hier keinen Patzer. Dieses Spielchen wiederholt sich einige Male, bis Sie am Ende Caterina befreien und Caesares Schwester im Gegenzug in den Kerker verfrachten. Danach tragen Sie die geschwächte Caterina zu den Stallungen, beide schwingen sich auf ein Pferd und reiten an Dutzenden Wachen vorbei hinaus in die belebte Stadt Rom. Um Caterina den nötigen Vorsprung zu verschaffen, stellt sich Edelmann Ezio am Ende gegen die nahenden Wachen und meuchelt im folgenden Kampf gut und gerne 20 oder mehr Schwertschwinger dahin. Das klingt nicht besonders realistisch, ist aber dank des neuen Kampfsystems problemlos möglich und macht einen Heidenspaß. Ein Prädikat, das sich durch den gesamten Spielverlauf von **Brotherhood** zieht.


ALTER FREUND | Ezios Helfer Leonardo Da Vinci stattet Sie abermals mit nützlichen Dingen aus.

„Eine lange Wartezeit, die aber mit einem guten Spiel belohnt wird“


Sebastian Weber

Seit dem Release von **Assassin's Creed: Brotherhood** kommt mir im Moment kein anderes Spiel ins Laufwerk meiner Xbox 360. Zwar stören mich ein paar Macken, etwa die übermächtigen Assassinen, oftmals fehlende Hilfestellungen oder Tipps und so weiter. Doch alles in allem bietet Ezios zweites Abenteuer unglaublich viel Spaß für jeden, der die Reihe kennt und mag. Wer sie bisher nicht gespielt hat, kommt sich dagegen sicherlich etwas verloren vor. Die PC-Version bietet inhaltlich natürlich abgesehen von den DLCs nichts Neues. Dafür kann sich die aufgemotzte Technik sehen lassen. Die Grafik wirkt einfach etwas schöner als auf den Konsolen und die Steuerung geht wunderbar von der Hand.

GENRE: Action-Adventure
ANBIETER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: März 2011

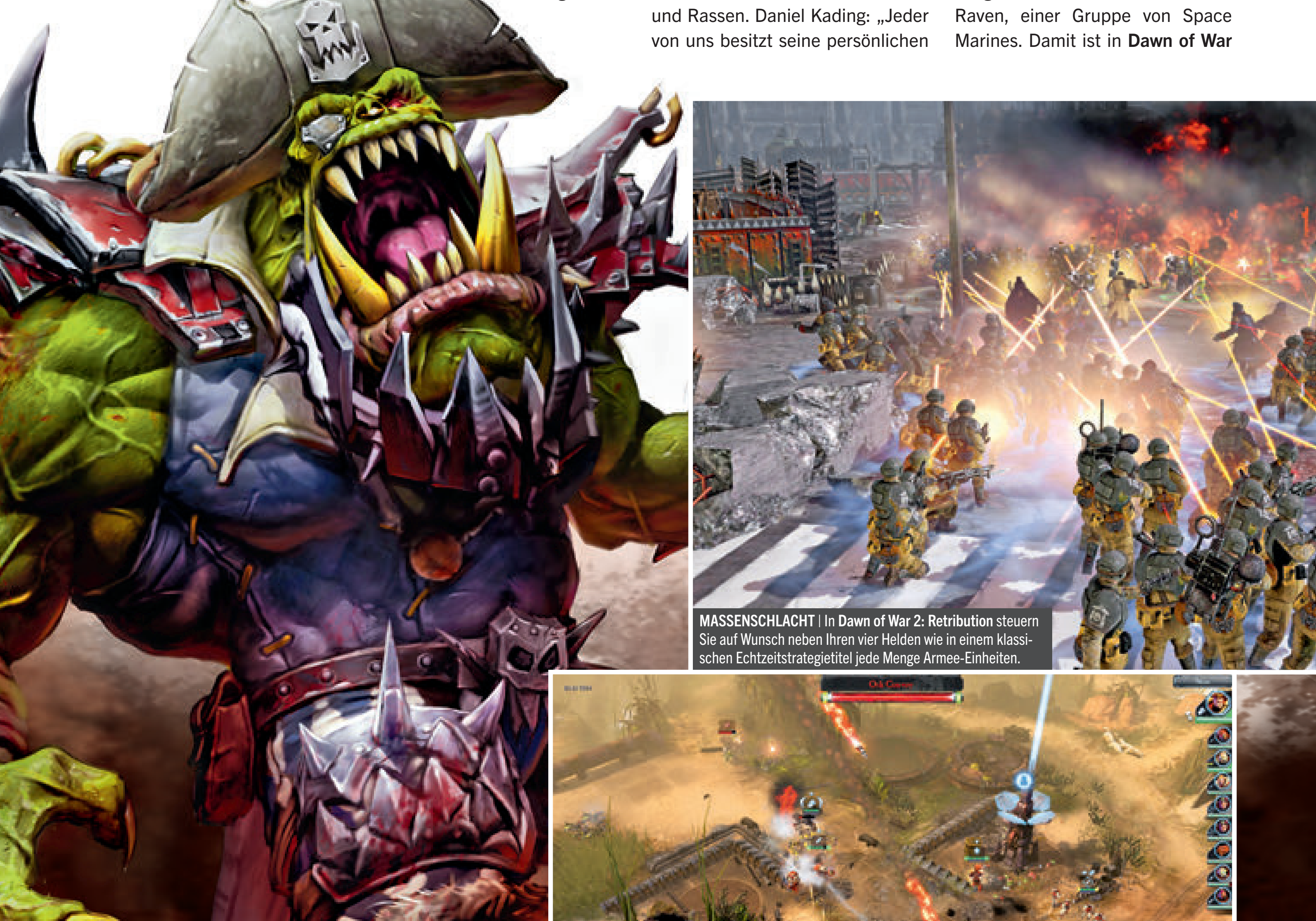
EINDRUCK **SEHR GUT**

Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution

Von: Roland Austinat

Schluss mit lustig: Beenden Sie die ewigen Unruhen im Subsektor Aurelia!

Daniel Kading zupft an seinem Sakko. „Von eurem letzten Besuch habe ich erst erfahren, als ich schon mit abgerissenem T-Shirt und Baseballkappe im Büro war – und dann war ich mit diesen Klamotten in Zeitschriften rund um den Erdball abgebildet", lacht der Lead Designer von **Dawn of War 2: Retribution**, der an so ziemlich allen **Warhammer**-Strategiespielen aus dem Hause Relic mitgearbeitet hat. Zu Beginn der **Retribution**-Entwicklung fragten sich Kading und seine Kollegen: „Was ist es, was die Faszination des **Warhammer 40k**-Universums ausmacht?" Die Antwort ließ nicht lange auf sich warten: die große Auswahl an verschiedenen Fraktionen und Rassen. Daniel Kading: „Jeder von uns besitzt seine persönlichen Favoriten: Wollt ihr einen edlen Ritter in Form eines Space Marines, einen vielköpfigen Tyranid-Alien-Schwarm oder einen Sprüche klopfenden Ork-Nahkämpfer verkörpern?" Diese Wahl war in **Dawn of War 2** und der ersten Erweiterung **Chaos Rising** allerdings nur innerhalb des Mehrspieler-Modus möglich – die Kampagne erzählte lediglich die Geschichte der Blood Raven, einer Gruppe von Space Marines. Damit ist in **Dawn of War**



MASSENSCHLACHT | In **Dawn of War 2: Retribution** steuern Sie auf Wunsch neben Ihren vier Helden wie in einem klassischen Echtzeitstrategietitel jede Menge Armee-Einheiten.

KONZENTRIEREN | Das Kommandieren von vier Helden und sechs Armee-Einheiten sowie der richtige Einsatz all ihrer Spezialfähigkeiten fordert im Eifer des Gefechts alle Strategen heraus.

2: Retribution Schluss: Die Designer verpassen jeder spielbaren Rasse eine eigene, 16 Missionen umfassende Kampagne, „alle mit einer eigenen Geschichte, eigenen Ausrüstungsgegenständen, Helden und Fähigkeiten“, so Daniel Kading.

Retributions Geschichte führt uns einmal mehr in den Subsektor Aurelia. Hier kämpften die Space Marines in **Chaos Rising** gegen ihre Widersacher, die Chaos Space Marines. Die fünf verschiedenen Enden des Vorgängers und die sechs unterschiedlichen Kampagnen in **Retribution** hätten eine direkte Fortführung der Story jedoch etwas zu kompliziert gestaltet. Deswegen springen die Entwickler zehn Jahre in die Zukunft: Der Imperator hat ob der ständigen Unruhen im Subsektor die Faxen dicke und belegt Aurelia mit einem Exterminatus-Bann. Eine Abrissflotte, die den Planeten aus dem Orbit in seine Einzelteile zerlegen soll, ist bereits unterwegs – höchste Zeit, die Beine in die Hand zu nehmen und von Aurelia zu verschwinden. Denn dem Imperator ist es egal, ob Orks, Space Marines, Chaos Space Marines, Eldar, Tyraniden oder die Imperiale Garde, die neue spielbare Rasse, dabei unter die Räder kommen.

PRÜGELKNABEN | Ein Autarch und Anführer der Eldar (links) kämpft gegen einen legendären Krieger der Tyraniden, einen mächtigen Schwarmlord, der ihm die Lebenskraft entzieht.

Wer Filme wie Der Soldat James Ryan kennt, weiß, was die Imperiale Garde ist: „Anders als die fast drei Meter großen Space Marines, die ein Bierfass auf ihrem Kopf zerdeppern können, sind die Mitglieder der Imperialen Garde Menschen wie du und ich – mit ihnen kann man sich viel leichter identifizieren“, beschreibt Daniel Kading die neue Fraktion. „Diese körperliche Schwäche gleichen sie allerdings mit der stärksten Artillerie und den dicksten und schnellsten Panzern in der ganzen Galaxis wieder aus.“ Gleichzeitig besitzen sie Einheiten wie Bunker und Geschütztürme, die ihnen Verteidigungsboni geben – besonders wichtig für Mehrspielergefechte. In denen besitzt die Garde als einzige Rasse direkt zu Beginn des Spiels eigene Fahrzeuge. Ihnen zur Seite steht eine Hexenjägerin aus dem Inquisitoren-Orden, einer Art Geheimpolizei des Imperators. „Diese Figur spielt nicht nur in der Kampagne der Imperialen Garde eine große Rolle, sie taucht auch in denen der anderen fünf Rassen immer wieder auf“, führt Kading aus. „Obwohl sie eigentlich in den Diensten des Imperators steht, verfolgt sie ihre eigenen Pläne und will die Zerstörung des Subsektors verhindern – und ist damit eine perfekte Verbündete für euch.“

Neben der neuen Rasse bringen Relics Designer ein altbekanntes Echtzeitstrategie-Element zurück. „Vielen Spielern gefiel es sehr, mit einer kleinen Schar von mächtigen Einheiten durch die Kampagnen zu ziehen. Doch es gab auch zahlreiche

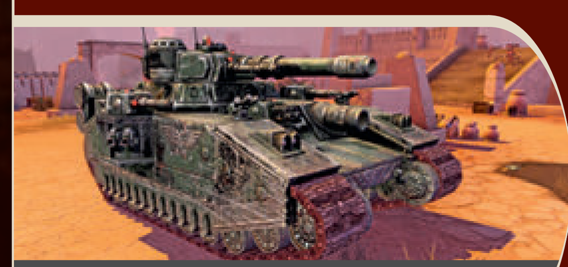




▶ **AUSSCHWÄRMEN** | Eine Gruppe von Tyraniden versucht, mit einer zahlenmäßigen Übermacht eine gut gesicherte Stellung der Imperialen Garde zu stürmen.

WER HAT DEN GRÖSSTEN?

Bislang besaßen Eldar und Chaos Space Marines die dicksten Einheiten, doch Retribution bringt alle Rassen auf den gleichen Stand.



FAST UNSCHLAGBAR | Der Baneblade-Panzer der Imperialen Garde ist das mächtigste Fahrzeug im ganzen Spiel und besitzt elf verschiedene Waffensysteme.

Space Marines freuen sich in **Dawn of War 2: Retribution** über den Land Raider Redeemer, einen schweren Panzer, der zwölf Granaten gleichzeitig abfeuert, mit haushohen Flammenwerfern ausgestattet ist und in seinem Inneren eine kleine Armee beherbergt. Die Orks setzen auf den Battlewagon, eine Mischung aus Bulldozer und Doppeldecker-Bus, bestückt mit Kreissägen und Kanonen. Für die Tyraniden tritt der Swarmlord an, ein legendärer Unhold, der die Geschwindigkeit aller Verbündeten erhöht, getötete Tyraniden wiedererweckt und die Lebensenergie seiner Feinde aufsaugt, um sich selbst zu heilen. Der Baneblade-Panzer der Imperialen Garde ist mit elf Waffensystemen ausgerüstet und kann nur unter größten Verlusten unschädlich gemacht werden. Für die Chaos Space Marines ziehen jetzt die Noise Marines in den Kampf, die ihre Gegner mit ohrenbetäubendem Lärm kampfunfähig machen, während ein Autarch die Eldar-Variante eines Force Commanders darstellt. Er befindet sich vor und nach seinem Einsatz in einer Warteschleife in der Atmosphäre des jeweiligen Planeten.

Stimmen, die gerne eine 400 Einheiten starke Armee aufgebaut und mit ihr alles platt gewalzt hätten“, sagt Daniel Kading. Die Lösung: Armee-Einheiten, die Sie auf Wunsch aufbauen und im Spielverlauf immer weiter aufrüsten können. Praktisch sieht das so aus, dass Sie am Ende einer Mission etwa zwischen einer neuen Waffe für einen Helden oder dem Freischalten einer neuen Armee wählen. Letztere können Sie dann an bestimmten Punkten während einer Mission herbeirufen und im Laufe des Spiels ähnlich wie im Mehrspieler-Modus zu immer stärkeren Einheiten heranzüchten. Wem das nicht liegt, der konzentriert sich weiter auf den Levelaufstieg seiner Helden oder probiert vielleicht doch einmal aus, ob eine knifflige Mission mit ein paar zusätzlichen Einheiten leichter zu überstehen ist. Zumal es nicht nur nach einem Einsatz, sondern auch währenddessen neue Waffen und Rüstungsteile gibt.

Vier Missionen haben die Entwickler vorbereitet, um uns einen Einblick in **Retribution** zu geben. Wir wählen die neue Fraktion der Imperialen Garde und machen uns auf, auf einem umkämpften Planeten unsere Helden einzusammeln und den Umgang mit den neuen Kampagnen-Ressourcen zu lernen. Als da wären: Energie-, Bevölkerungs- und Requisitionspunkte, die sich in den schon aus den Vorgängern bekannten Munitionskisten verbergen. Nachdem wir eine gegnerische Basis von Tyraniden gesäubert haben, „bauen“ wir dort eine Gruppe Wachmänner, die unsere vier Helden begleiten. Das Einsammeln der Punkte lohnt sich auch danach: Wir rüsten unsere Wachmänner mit Flammenwerfern, Plasmagewehren sowie einem Anführer aus, könnten die Punkte aber auch dazu verwenden, unseren Haupthelden für die Dauer der Mission mehr Lebensenergie zu spendieren. Deren Fähigkeiten wie Granatenwurf und Tarnung kennen wir schon aus den Vorgängern. Dazu kommen einige neue, etwa der Abwurf eines Versorgungscontainers mit neuen Truppen. Nach der erfolgreich erledigten Mission, in deren Verlauf wir auch die Hexenjägerin Adastria, eine alte Freundin des Space-Marine-Kommandanten Angelus, in unser Team aufgenommen haben, verteilen wir die unterwegs gefundene Beute an unsere Helden und investieren nach deren Levelaufstieg ein paar Fertigkeitspunkte in die deutlich gestrafften Talentbäume (siehe Kasten unten).

In der zweiten Mission, die wir auf dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade angehen, machen wir öfter von der neuen Wiederbelebungsmechanik Gebrauch: Beißt einer unserer Recken ins Gras, zählt ein Countdown herunter. Je länger wir warten, desto weniger Punkte müssen wir für die Auferweckung berappen. Gleichzeitig fehlt uns jedoch ein Mitstreiter, etwa in einem knackigen Bosskampf. Nicht so schön: Die Helden kommen nicht am Ort ihres Ablebens wieder ins Spiel, sondern müssen derzeit noch vom Missionsstartpunkt zu ihren Kollegen aufschließen. Jede



BOMBENSTIMMUNG | Die Imperiale Garde mag zwar nicht so stark wie ein Trupp Space Marines sein, doch sie macht das mit Technik und vielen Fahrzeugen wie diesem Bomber wieder wett.

LUXUSFUHRPARK | Auch die Space Marines lassen sich nicht lumpen. Selbst ein Dreadnaught-Krieger sieht im Vergleich mit einem Land Raider (ganz rechts) wie ein Spielzeug aus.

ROLLENSPIEL-STRATEGIE

Mit insgesamt 15 Talenten bauen Sie sich auch in Dawn of War 2: Retribution eine ganz eigene Heldentruppe zusammen.

Das rollenspielmäßige Aufleveln und Ausrüsten der bis zu sechs Helden der Einzelspielerkampagnen ist auch in **Dawn of War 2: Retribution** wieder mit von der Partie – und genauso suchterzeugend wie in den Vorgängern. Zwar waren die Gegenstände, die wir in den vier Missionen aufklauben konnten, noch wenig spektakulär, doch nach den Worten von Producer Jeff Lydell arbeitet das Team noch an der richtigen Beuteverteilung. Schon fertig sind die drei neuen Talentbalken Gesundheit, Offensivfähigkeiten und Willenskraft. Der Offensivbalken fasst dabei die beiden Nah- und Fernkampfbalken der Vorgänger zusammen – damit kann jeder Held fast jede Waffe benutzen. Außerdem reduzierten und verdichteten die Designer die Anzahl der Fähigkeiten: 15 gibt es jetzt, von denen Sie bei jedem Levelaufstieg eine auswählen und damit insgesamt zehn erlernen können – mehrfaches Durchspielen lohnt sich. Cool: Die Fähigkeiten der zwei Helden, die Sie nicht mit in den Missionseinsatz nehmen, werden automatisch auf die anderen vier verteilt.



HELD ZUM SELBERBAUEN | Ihre Kämpfer rüsten Sie, wie schon in den Vorgängern, zwischen den Missionen mit neuen Waffen, Rüstungen oder Relikten aus. Diese gewähren bestimmte, nützliche Boni.

Menge Grünhäute begegnen uns in der dritten Mission im Dschungel, für die wir einen Trupp Dschungelkämpfer vom Planeten Catachan in unser Team aufnehmen. Gegen Ende der Mission wird es allerdings etwas haarig: Wir müssen einen Ork-Konvoi stoppen, der uns durch mehrere Tunnel entkommen will. Die Steuerung unserer Helden und Armee-Einheiten gerät dabei etwas außer Kontrolle und gleitet ins Unübersichtliche ab. „Gegen mobile Ork-Einheiten würde ich schwere Artillerie mit Las-Kanonen-Upgrade empfehlen“, meint Producer Jeff Lydell, der uns beim Spielen über die Schulter schaut. Beim nächsten Mal. Jetzt steht erst einmal die vierte Mission an: Die Flucht vom auseinanderbrechenden Planeten Typhon, der von der Exterminatus-Flotte atomisiert wird. Glühende Lava bricht aus Erdspalten hervor, Tyraniden-Horden, Orks und andere Völker verwickeln unsere Mannen in wilde Gefechte. Im Kampf gegen die Zeit müssen wir schließlich 200 Gegner töten, um einen Chaos-Krieger anzulocken und zu besiegen. Erst dann ist der Weg zum rettenden Evakuierungs-Teleportarium frei. Uff!

Zeit für ein paar Mehrspieler-Scharmützel. Zunächst legen wir uns in einem 1:1-Match mit dem Computer an, den wir um Haaresbreite besiegen: 27 zu 0 Ressourcenpunkte lautet der Endstand. Entsprechend motiviert verbünden wir uns mit einem Kollegen aus Deutschland und einem PC-Mitspieler, um drei Kollegen aus England das Fell über die Ohren zu ziehen. Das klappt ganz gut: Wir gewinnen, wobei der Computerhelfer die wenigsten Punkte macht. Im Revanche-Spiel schlägt sich ein Engländer auf unsere Seite, spricht aber so gut wie nicht mit uns, was dazu führt, dass seine beiden Kollegen mit PC-Helferlein gewinnen. Allerdings tragen die beiden weit weniger zu dem Sieg bei als der Computer, sodass wir uns immerhin als die moralischen Sieger feiern können. Dabei probieren wir alle drei Helden der Imperialen Garde aus: den Lord Commissar, ein Nahkämpfer, der jeden erschießt, der Furcht vor dem Feind zeigt, den Inquisitor, der als offensiver Fernkämpfer unter anderem mit Flammenzaubern für Stimmung sorgt, und den Lord General, der als verteidigender Fernkämpfer unsere Truppen heilt sowie mit Energiefeldern vor Schaden schützt. Die Einheiten der sechs Fraktionen machen schon jetzt einen sehr ausgewogenen, gut ausbalancierten Eindruck – fein!

Dawn of War 2: Retribution ist eine sogenannte Stand-alone-Erweiterung und soll als solche trotz der sechs Kampagnen deutlich günstiger als ein Vollpreisspiel sein. Gleichzeitig enthält sie sämtliche bisher veröffentlichten Mehrspielerkarten und Rassen. Sie können also problemlos mit Freunden spielen, die nur einen oder beide Vorgänger besitzen. Ausgenommen sind verständlicherweise Karten, die auf dem neuen Lava-Szenario „Ashes of Tython“ basieren. Zwar wechselt Relic für die Online-Modi von **Games für Windows Live** zu **Steam**, will jedoch die Mehrspieler- und Last-Stand-Ranglisten erhalten. Neuigkeiten zum Last-Stand-Modus, in dem Sie eine Gruppe von Helden gegen immer neue Monsterwellen verteidigen müssen, konnten wir Daniel Kading allerdings noch nicht entlocken. ❑



EISKALT | Die Imperiale Garde hat gegen die ständig teleportierenden und von zwei Armeen unterstützten Eldar, die ihre Basis angreifen, wenig zu lachen.

„Die Imperiale Garde macht dank ihrer Fahrzeugvielfalt einen hervorragenden Eindruck.“ *Roland Austinat*

Dawn of War 2 und **Chaos Rising** haben mich besonders wegen der gelungenen Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie begeistert. Die gibt es zum Glück nach wie vor, doch jetzt eben um eine Menge Armee-Einheiten erweitert, die auf Einsatz und Aufrüstung warten. Meistens sind die Kollegen eine willkommene Unterstützung, manchmal geriet mir ihre Steuerung jedoch einen Hauch zu chaotisch. Insbesondere dann, wenn die Wegfindungsroutinen in heiklen Momenten nicht ganz auf der Höhe waren. Die neue Imperiale Garde macht dank ihrer Fahrzeugvielfalt einen hervorragenden Eindruck und könnte selbst hartnäckige Eldar-Fans auf ihre Seite ziehen. Ich bin gespannt, wie sehr sich die sechs Kampagnen voneinander unterscheiden beziehungsweise an welchen Stellen sie sich überschneiden, freue mich aber in jedem Fall schon auf die Jagd nach neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen.

GENRE: Echtzeitstrategie
ANBIETER: THQ
ENTWICKLER: Relic Entertainment
TERMIN: März 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



HITZEFREI | Das freut die Chaos Space Marines: Der Planet Tython wurde von der Exterminatus-Flotte des Imperators in einen glühenden Lavaball verwandelt.

ATTACKE | Gut verschanzte Orks wehren sich mit Raketenrucksäcken und Flammenwerfern gegen eine anrückende Horde von Tyraniden.

Dungeon Siege 3

Von: Christoph Schuster

Rechtzeitig zur anstehenden Rückkehr des Höllenfürsten betritt auch dessen einst größter Widersacher erneut den Ring.



TEAMWORK | Das Spiel soll eine intensive Koop-Erfahrung bieten, wobei sich die Fähigkeiten unterschiedlicher Charakterklassen gut ergänzen.

Erfolg. Ist er eine Frage des Glücks? Des Könnens? Der inneren Einstellung? Des Schicksals gar? Man weiß es nicht. Und doch gibt es scheinbar geborene Sieger oder eben ewige Zweite. Aus letzterer Kategorie fand sich nun ein ungewöhnliches Pärchen zusammen, um endlich auch nach den Sternen zu greifen.

Bei der Spieleserie **Dungeon Siege** liegt der Fall dabei klar auf der Hand: Das Seriendebüt überzeugte in technischer Hinsicht, ließ aber die spielerische Raffinesse vermissen und konnte **Diablo 2** deshalb nicht ernsthaft gefährlich werden. Bis Teil 2 diese Scharte halbwegs ausgewetzt hatte, standen mit **Titan Quest** und **Sacred** längst zwei neue Herausforderer vor **Diablos** Genrethron. Zuerst fehlte es also am Können, dann am Timing.

Bei dem Team, das der dahinsiechenden **Dungeon Siege**-Reihe neues Leben einzuhauchen gedenkt, liegt der Fall dagegen anders. Als Black Isles Studios litten die Rollenspielexperten zunächst unter kommerziellem Druck und der drohenden Pleite ihres Mutterkonzerns Interplay. Später operierte das Team als Obsidian Entertainment unabhängig und produzierte erneut großartige Spiele.

◀ **AUGENWEIDE** | Die Qualität der Effekte schwankt zwar noch, doch die feinen und flüssigen Animationen deuten schon an, welch hohen Detailgrad die Entwickler für **Dungeon Siege 3** anstreben.



▼ **ZEIT FÜR SPEZIALISTEN** | Um als Schwertschwinger gegen einen Magier bestehen zu können, müssen Sie Ihre klassenspezifischen Stärken genau kennen und ausspielen.





DER KOOP-MODUS

Während Koop-Modi über die letzten Jahre allgemein eine Renaissance erleben, setzen Action-Rollenspiele schon immer verstärkt auf diese Komponente.

Allzu viel ist über den Mehrspielermodus von **Dungeon Siege 3** noch nicht bekannt, weder die maximale Spieleranzahl noch die genaue Auswahl an Varianten. Offiziell kündigte der Hersteller bisher noch nicht mal kompetitive Multiplayer-scharmützel an. Allerdings konnten wir bereits auf der Gamescom aus einem der Entwickler herauskitzeln, dass in der Tat PvP-Modi geplant sind.

Auskunftsfreudiger gaben sich die **Dungeon Siege**-Macher in Bezug auf kooperative Spielerlebnisse. Diese Modi bilden eine Kernerfahrung des neuen, alten Sterns am Rollenspielhimmel. Dadurch rechtfertigen sich auch die teils recht starren Charakterklassen, da das Studio sicherstellen möchte, dass sich die Archetypen im gemeinsamen Kampf gegenseitig unterstützen und ergänzen. Teamwork schreibt **Dungeon Siege 3** also groß. Selbst in einer laufenden Einzelspielerkampagne kann jederzeit ein zweiter Spieler einsteigen. Dieser schließt einfach ein Gamepad an und zockt so am gleichen PC neben dem Maus-Metzler. Klassische Online- und Netzwerkmodi sind natürlich ebenfalls angedacht.

Allerdings standen diese Lizenzfortsetzungen immer im Schatten ihrer erfolgreichen und beliebten Vorgänger – obschon sie diese teils durchaus übertrumpften. Die erste eigene Marke, **Alpha Protocol**, endete hingegen aufgrund von Designfehlern und mangelndem kommerziellen Interesse mit einem Bauchplatscher. An Selbstbewusstsein scheint es dem Studio aber trotz dieses Rückschlags nicht zu mangeln, denn nach unserem Besuch sind wir optimistisch, was die Siegerqualitäten ihres Comebacks angeht.

Die Strippenzieher hinter Dungeon Siege 3 beachten bei ihrem Unterfangen viele Faktoren, die für einen erfolgreichen Neustart notwendig sind. Zwar steht Serienvater Chris Taylor (**Supreme Commander**) in beratender Funktion an ihrer Seite, doch die neuen Entwickler emanzipieren sich zur Genüge. Obsidian mistet gnadenlos alte Features aus, verändert die umstrittene Charakterentwicklung komplett und hievt das Gameplay in die Gegenwart.

Dem aktuellen Zeitgeist entsprechend verabschieden sich die Hersteller obendrein von der PC-Exklusivität und entwickeln zusätzlich für PS3 und Xbox 360. Wir nahmen alle drei Fassungen unter die Lupe und konnten uns ein zufriedenes Grinsen nicht verkneifen: **Dungeon Siege 3** macht auf Konsole bereits einen sehr guten Eindruck. Doch erst auf dem Rechenknecht entfaltet es sein volles Potenzial. Schärfere Texturen, hübschere Schatten, glattere Kanten – Obsidian Entertainment mag für mehrere Plattformen veröffentlichen, ist im Herzen aber noch immer dem guten, alten Heimcomputer treu.

Neben der technischen Leistung überzeugten uns vor allem die Stimmung und die Optik. Der typisch amerikanische Fantasy-Stil mag mit seinen kräftigen Farben zwar nicht jedermanns Geschmack sein, die netten Effekte, die detailreichen Umgebungen und vor allem die imposanten Lichtstimmungen sorgten in den von uns erlebten Abschnitten aber bereits für dichte Atmosphäre.

Traditionsbewusst gibt sich Obsidian vor allem in Sachen Handlung. Der Spieler kehrt in das Reich Ehb zurück. Rund 100 Jahre nach den Geschehnissen der Vorgänger angesiedelt, dreht sich die Geschichte um die einst glorreiche Zehnte Legion. Diese erneut zum Kampf zu rüsten und zu altem Glanz zurückzuführen, ist anfangs Ihre Aufgabe. Dazu kommt natürlich eine Fülle an Nebenquests. Während die meisten Action-Rollenspiele hier nur 08/15-Ware wie Botengänge und Sammelaufgaben bieten, erhoffen wir uns von diesem erfahrenen Entwicklerteam mehr Kreativität.

Skizzierte Filmchen, Zwischensequenzen in Spielgrafik und zahlreiche Dialoge präsentieren die Geschichte, wobei das Palaver unweigerlich an **Mass Effect** erinnert. Genau wie besagtes Vorbild stellt **Dungeon Siege 3** den Spieler mehrfach vor Entscheidungen. Statt des gewohnten Gut-Böse-Schemas fallen diese allerdings eher in die Kategorie „Tradition oder Pragmatismus?“ Als Beispiel könnte hier eine Situation dienen, in der Sie entscheiden, ob Sie eine wertvolle Ressource nach altem Brauch den Göttern opfern wollen – oder die Schlacht lieber ohne himmlischen Beistand und dafür mit den Rohstoffen angehen. Ein sehr interessanter Ansatz!

GEGENSÄTZE ZIEHEN SICH AN – DIE SERIE UND DER ENTWICKLER

Dungeon Siege und Obsidian sind ein ungleiches Paar – wir verraten, warum die Liaison dennoch fruchten könnte!

Die Dungeon-Siege-Reihe

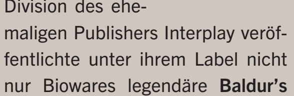


WEITERENTWICKLUNG | Während **Dungeon Siege** hauptsächlich in Sachen Technik punktete, entwickelte der Nachfolger stärkere Rollenspielanleihen samt gelungener Story und Quests.

„Der wahrscheinlich schönste Bildschirmschoner der Welt", so nannten Spielekritiker einst das erste **Dungeon Siege**. Einerseits verdankte der Titel diese Bezeichnung seiner grafischen Opulenz. Teil 1 gehörte zu den ersten Action-Rollenspielen mit 3D-Grafik und bot trotz geringen Hardware-Hungers eine unglaublich gute Grafik. Andererseits enthielt die anfangs erwähnte Titulierung natürlich auch eine gesunde Portion Hohn, da sich der Erstling quasi von alleine spielte. Es gab eine Automatikfunktion für die ohnehin schon anspruchslosen Kämpfe, wodurch der Spieler während einer Schlacht ebenso gut Stullen schmieren konnte. Deshalb erlangte **Dungeon Siege** auch nie den Kultstatus eines **Diablo 2**, obwohl es in Tests teils sogar besser abschnitt.

Der Nachfolger verdrehte diese Ausgangslage dann komplett. Die Engine war zum Zeitpunkt der Veröffentlichung veraltet, technisch gewann Entwickler Gas Powered Games keinen Blumentopf mehr. Dafür gab es endlich eine nennenswerte Handlung, bessere Quests und ein interessanteres Charaktersystem. Wo Fähigkeiten in Teil 1 noch automatisch im Level aufstiegen, sobald sie häufig genug eingesetzt wurden, hielten nun klassische Talentbäume Einzug. Spielerisch deutlich besser, konnte das Sequel kommerziell nicht an den Erfolg des Debüts anknüpfen. Dennoch erhielt es später, genau wie schon Teil 1, ein gelungenes Add-on.

Obsidian Entertainment

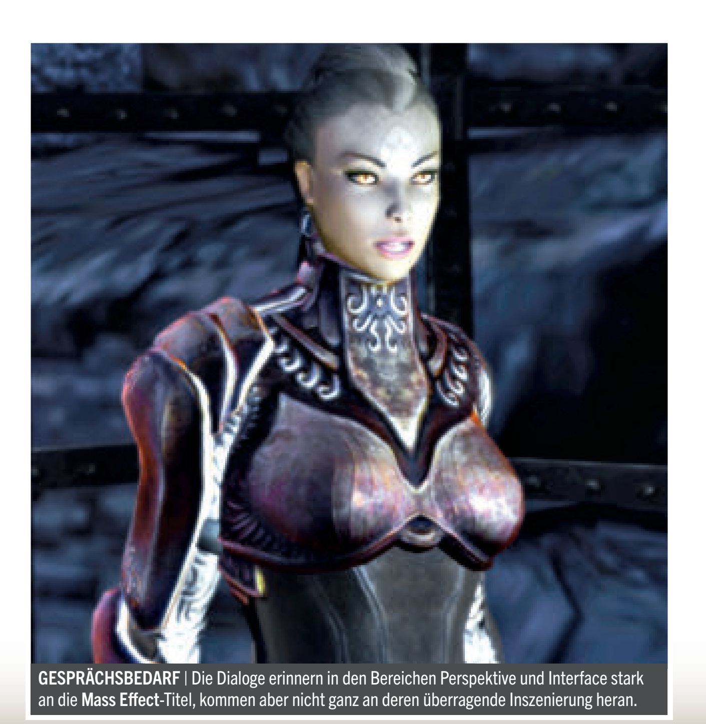


Wenn Sie einem Rollenspieler den Namen Black Isle Studios ins Ohr flüstern, bekommt dieser vermutlich sofort glänzende Augen. Die Rollenspiel-Division des ehemaligen Publishers Interplay veröffentlichte unter ihrem Label nicht nur Biowares legendäre **Baldur's Gate**-Saga, sondern entwickelte auch selbst feinste Kost. Die **Icewind Dale**-Titel gehören noch heute zu den besseren **Dungeons & Dragons**-Versoftungen, während die ersten beiden **Fallout**s ihren Klassikerstatus längst sicher haben. Dazu kommt das Meisterwerk **Planescape Torment**, das so mancher Veteran zu den besten Vertretern der Rollenspielsparte zählt.

Warum wir diese ollen Kamellen ausgraben? Nun ja, die wichtigsten Köpfe hinter diesen Titeln gründeten nach dem Untergang der „Schwarzen Insel" eine neue Firma, Obsidian Entertainment, und fertigten dort mit **Knights of the Old Republic 2** und **Neverwinter Nights 2** zwei weitere Rollenspielschwergewichte. Mit **Alpha Protocol** und jüngst **Fallout: New Vegas** wagte das Studio zuletzt den Sprung in die Moderne und erntet auch für diese Erfolg und Anerkennung – zumindest für letzteren Titel.

Obsidian ist vor allem für kreative Quests, gute Designs und interessante Geschichten bekannt. Lediglich ein Makel befleckt die sonst weiße Weste: Praktisch alle Titel der Schmiede litten anfangs unter Bugs und schöpften erst nach mehreren Patches ihr volles Potential aus.

FAZIT: Obwohl die Fusion auf den ersten Blick überraschend kommt – hier die anspruchslose Klickorgie, dort die Erschaffer monströser Rollenspielepen –, ergänzen sich die beiden eigentlich perfekt. Obsidian garantiert die erlebenswerten Geschichten und Quests, die der **Dungeon Siege**-Reihe oft fehlten. Deren Spielprinzip erfordert dagegen eine direktere Herangehensweise und zwingt die Entwickler geradezu, sich auf ein simpleres und doch spaßiges Gameplay zu konzentrieren.



GESPRÄCHSBEDARF | Die Dialoge erinnern in den Bereichen Perspektive und Interface stark an die **Mass Effect**-Titel, kommen aber nicht ganz an deren überragende Inszenierung heran.

Ebenso wie Entscheidungen gehören interaktive Begleiter mittlerweile zum guten Ton in Rollenspielen. **Dungeon Siege 3** gibt sich hierbei keine Blöße und schickt Sie selten alleine los. Neben questbezogenen Genossen verfügen Sie über eine feste Party, aus der Sie ein Mitglied als aktive Zweitfigur wählen. Diese Kameraden verfügen über individuelle Wesenszüge und stehen Ihnen je nachdem mehr oder weniger loyal gegenüber. Das geht zwar nicht so weit wie in **Dragon Age**, das Sexszenen und Hochzeiten ermöglicht. Nach heftigen Meinungsverschiedenheiten könnten Sie und ein Kompagnon jedoch durchaus getrennte Wege gehen, wohingegen zufriedene Kollegen Boni verleihen.

Die grundlegende Spielmechanik kommt in der dritten Ausgabe der Kerkerbelagerung ebenfalls nicht zu kurz und erfährt eine Radikalkur. Los geht das beim Charaktersystem: Die Vorgänger boten keine festgelegten Klassen, sondern eine freie Entwicklung der Fähigkeiten. Damit ist Schluss: Teil 3 zwängt Ihre Helden in ein enges Charakterkorsett. Wie viele Klassen es gibt, wollte Publisher Square Enix bisher noch nicht verraten. Sie alle sollen sich jedoch stark unterscheiden und somit verschiedene Spielerfahrungen und gutes Teamwork im Koop-Modus garantieren.

Infolgedessen scheint die Charakterentwicklung allerdings relativ starr, jede Klasse besitzt nur neun Fähigkeiten sowie weitere passive Boni. Diese Skills teilen sich in Dreiergruppen auf: Drei davon gehören zu Ihrer ersten Angriffsvariante (in dem von uns angetesteten Beispiel ein Zwiehänderschwert), drei weitere zur zweiten (im beschrie-

FARBENLEHRE | Ein Kreis markiert den gerade anvisierten Gegner und zeigt dessen Gesundheitszustand an (grün = fit, gelb = angeschlagen, rot = kritisch). Endgegner besitzen eigene Lebensbalken.

PC GAMES BEI DEN ENTWICKLERN

Woher stammen die Bilder, Informationen und Spieleindrücke in diesem Artikel?



Wir reisten in die USA, genauer nach Irvine, ein Städtchen südlich von Los Angeles. Dort besuchten wir Obsidian Entertainment und ließen uns **Dungeon Siege 3** von den Entwicklern präsentieren (im Bild rechts: Matthew MacLean, Lead System Designer für **DS 3.** Ja, der Bart ist echt). Anschließend spielten wir selbst eine Xbox- und eine fortgeschrittenere PC-Version Probe.





▲ **HEISS** | Zum Auftakt fliehen Sie aus einem brennenden Schloss, bekommen es mit ersten Gegnern zu tun und bewundern detaillierte Umgebungen.

◀ **SCHMALER GRAT** | Wer sich an Engpässen wie Brücken unvorsichtigerweise umzingeln lässt, steckt mit Sicherheit einige Treffer ein.

benen Fall Schild und Klinge) und das letzte Aktionstrio steht bereit, sobald Sie die Blocktaste drücken.

Neben diesen Spezialfähigkeiten besitzt jede Klasse noch einen Standardangriff und eine abgeänderte Variation. Statt eines geraden Schwertstreichs führt ein Ritter so beispielsweise einen Stich als Alternative aus. Zu allem Überfluss lassen sich die drei mal drei Skills nochmals steigern, wobei Sie zwischen zwei Varianten wählen. So konfigurieren Sie einen Schildstoß entweder so, dass er mehr Schaden zufügt, oder aber so, dass er Gegner länger betäubt. Trotz der wenigen Ausgangstalente verspricht das System also ordentlich Tiefgang.

Statt Mana oder Ausdauer benötigen solche einzelnen Fertigkeiten Fokusenergie. Diese laden Sie durch normale Angriffe auf. Durch Fokusattacken wiederum verdienen Sie Power, die Sie stärkere Megaversionen der gewohnten Fähigkeiten einsetzen lässt. Dieses Vorgehen klingt etwas kompliziert, ließ sich in der Praxis aber leicht umsetzen. Der Vorteil dabei: Sie können sich voll und ganz auf die Kämpfe konzentrieren und müssen nicht ins Inventar wechseln, um Ihre Kraftreserven aufzufüllen. Es gibt auch keine Heiltränke. Regeneration geschieht stattdessen durch Magie oder eingesammelte Heil-Orbs, ähnlich wie sie **Diablo 3** beinhaltet.

Die Designentscheidungen im Bereich Kampf und Spielmechanik verdeutlichen, dass sich hier erfahrene Entwickler und große Rollenspielfans eine Menge Gedanken gemacht haben. **Dungeon Siege 3** steckt dementsprechend voller guter Ideen und Ansätze. Bleibt die Frage, ob Handlung und Questqualität über die volle Spielzeit gewohntes Obsidian-Niveau erreichen und ob die bisher unbekannten Charakterklassen überzeugen. Außerdem sollten die Entwickler ihr altes Manko der verbuggten Veröffentlichungen in den Griff kriegen. Wenn das gelingt, präsentiert sich **Dungeon Siege** mit Teil 3 besser denn je. ❑

„Ein überraschendes Comeback, das viele Zweifler bekehren dürfte"

Christoph Schuster



Während viele Rollenspielserien heute meiner Meinung nach auf simpel getrimmt werden, geht ausgerechnet der einstige König des Rollenspiel-Fastfoods den entgegengesetzten Weg. Obsidian reichert **Dungeon Siege** mit interessanten Geschichten und Charakteren sowie hoffentlich guten Nebenquests an. Genau das weckt meine Vorfreude, da mich ein **Diablo** beispielsweise bisher vor allem in narrativer Hinsicht eher enttäuschte. Ich bin mir sicher, dass der Entwicklerwechsel der **Dungeon Siege**-Reihe guttut – und wenn sich die Obsidian-typische Kreativität dann noch in den Charakterklassen widerspiegelt, könnte **Dungeon Siege 3** tatsächlich eine Rückkehr mit Pauken und Trompeten gelingen.

GENRE: Action-Rollenspiel
ANBIETER: Square Enix
ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
TERMIN: 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

GEHÖRNT UND GEFÄHRLICH | Diese Beastmaster (Bestienmeister) genannten Gegner befehligen andere Monster.

Drakensang Online

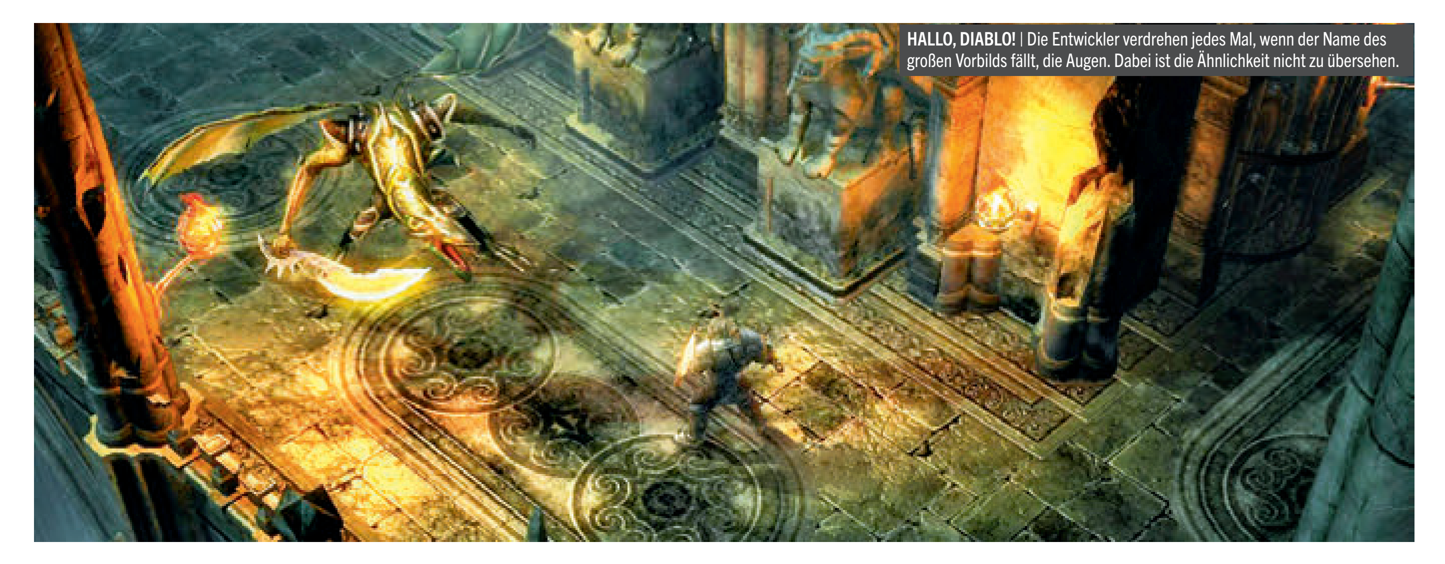
Von: Patrick Neef

Diablo lässt grüßen: Das Browser-Drakensang wird ein Action-Rollenspiel!

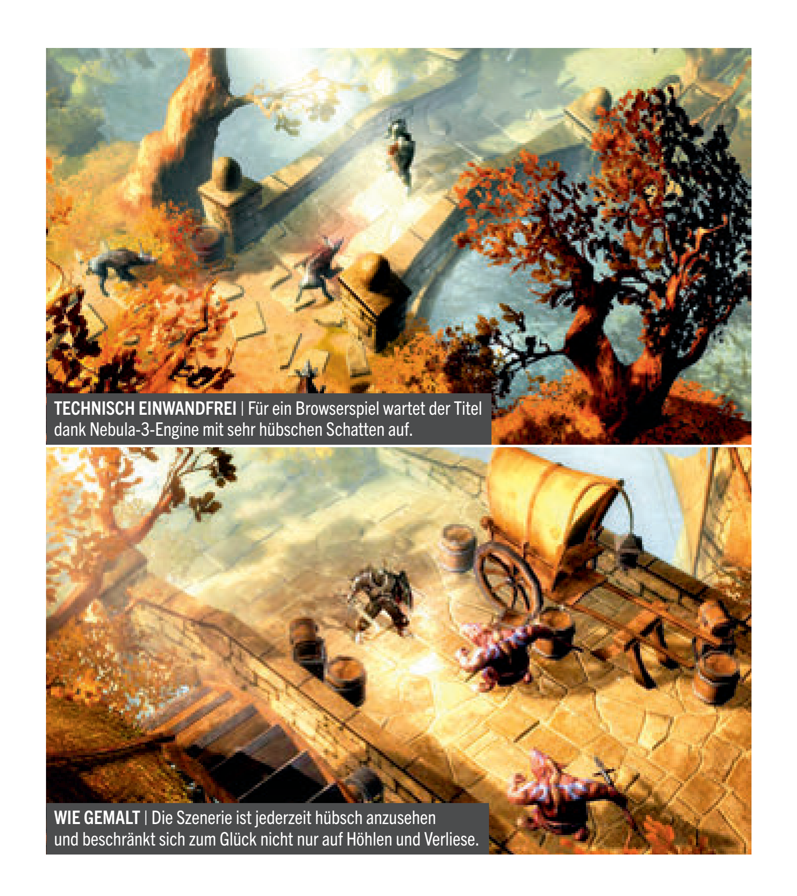
Stellen Sie sich Folgendes vor: Sie leeren ein Glas Honig, lassen den Aufkleber dran und füllen das Glas mit Marmelade. Ergebnis: Es steht „Honig" drauf, drin ist aber etwas anderes. Etikettenschwindel? Gleiches könnte man bei **Drakensang Online** fragen, das zwar von Radon Labs entwickelt wird, aber weder eine Fortsetzung der **Drakensang**-Reihe ist noch besonders viel mit dem Pen&Paper-Rollenspiel zu tun hat.

Während das erste **Drakensang** noch ein waschechtes Rollenspiel war, das auf dem etablierten, aber etwas sperrigen Regelwerk von **Das Schwarze Auge** basierte, haben wir es bei **Drakensang Online** mit einem Browser-Spiel zu tun, dessen Gameplay an **Diablo** erinnert. Rollenspielverrückte Fans der Reihe sind skeptisch, seitdem erste Infos zum Online-Titel durchgesickert sind. Wir waren zu Besuch bei den Entwicklern, um endlich selbst herauszufinden, ob die Bedenken der **DSA**-Gemeinde berechtigt sind.

Drakensang Online löst sich von nahezu allem, was die Reihe bisher ausgemacht hat. Da wäre zum einen das **DSA**-Regelwerk zu nennen, mit dem man bei **Drakensang: Am Fluss der Zeit** bereits an die „Grenzen des Machbaren gestoßen" sei, so Bernd Beyreuther, Head of Development bei Bigpoint, das die insolventen Radon Labs (die Erfinder der Serie) Mitte dieses Jahres aufgekauft hat. Außerdem liegt der Fokus des Spiels viel stärker auf Kämpfen und weniger auf dem Rollenspielaspekt, was aber nicht heißen soll, dass es keine Story oder Quests geben wird. Diese Entscheidung dient vor allem dazu, den Titel für Einsteiger zugänglicher machen.



HALLO, DIABLO! | Die Entwickler verdrehen jedes Mal, wenn der Name des großen Vorbilds fällt, die Augen. Dabei ist die Ähnlichkeit nicht zu übersehen.



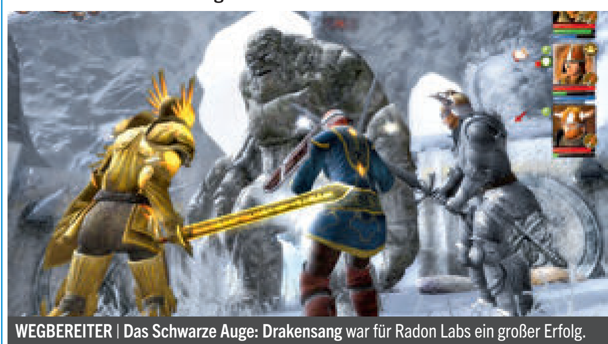
TECHNISCH EINWANDFREI | Für ein Browserspiel wartet der Titel dank Nebula-3-Engine mit sehr hübschen Schatten auf.

WIE GEMALT | Die Szenerie ist jederzeit hübsch anzusehen und beschränkt sich zum Glück nicht nur auf Höhlen und Verliese.

ENTWICKLERPORTRÄT RADON LABS

Das Entwicklerstudio wurde 1995 in Deutschland gegründet und zeichnet für eine Vielzahl von vor allem in Deutschland erschienener Titel verantwortlich. Darunter: Urban Assault, die Umsetzung der TV-Telenovela Verliebt in Berlin und das Adventure Treasure Island.

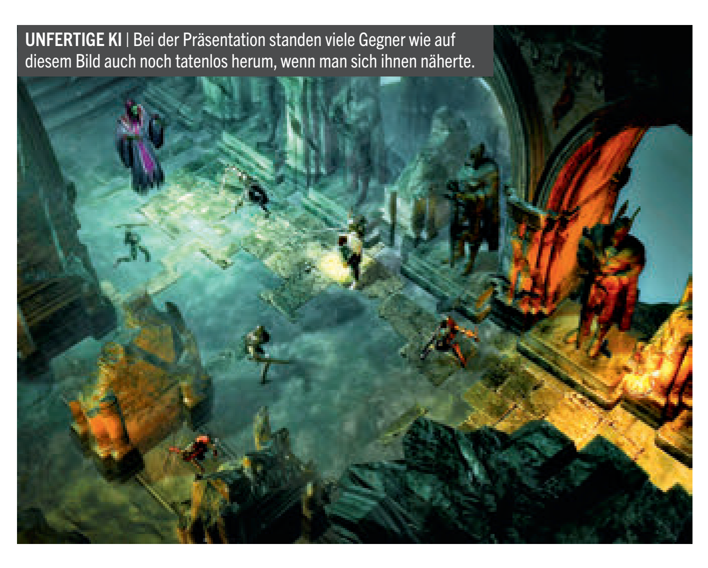
Im August 2008 erschien mit **Das Schwarze Auge: Drakensang** der wichtigste Titel des Studios. Er konnte Spieler und Kritiker gleichermaßen begeistern und verkaufte sich mehr als 300.000 Mal. **Drakensang** gewann darüber hinaus den Deutschen Computerspielepreis in den Kategorien „Bestes Deutsches Spiel" und „Bestes Jugendspiel". 2010 erschien der Nachfolger **Drakensang: Am Fluss der Zeit**, der in nur 14 Monaten entwickelt wurde. Trotz guter Kritiken blieb der Erfolg aus und so musste das Studio im Mai 2010 Insolvenz anmelden. Kurz darauf wurde es vom Hamburger Browserspiel-Anbieter Bigpoint übernommen. Seitdem arbeiten die verbliebenen Mitarbeiter an **Drakensang Online**.



WEGBEREITER | **Das Schwarze Auge: Drakensang** war für Radon Labs ein großer Erfolg.

Die größte Änderung ist aber die Abkehr vom Singleplayer-Spiel, das auf dem Heim-PC installiert werden muss, und der Schritt Richtung Browserspiel mit Multiplayer-Elementen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen und bräuchte eigentlich den Markennamen **Drakensang** nicht, um den Erfolg des Titels zu gewährleisten. Die ehemaligen Radon-Labs-Mitarbeiter, von denen viele zu Bigpoint gewechselt sind, verstehen den Wechsel ins Browser-Spiel-Ressort als Herausforderung. „**Drakensang Online** wird eher eine Art Neustart der Reihe", verspricht Beyreuther und schwärmt danach von den fast unbegrenzten technischen Möglichkeiten: „Man kann die Spielwelt fortlaufend aktualisieren!" Apropos Technik: Diese war bei der Präsentation des Spiels die größte Überraschung. **Drakensang Online** nutzt eine Weiterentwicklung der Nebula-3-Engine, die bereits in **Am Fluss der Zeit** zum Einsatz kam. Und was dieses gar nicht für diese Art Spiel entwickelte Grafikgerüst zu leisten imstande ist, hat uns verblüfft: Die Schatteneffekte sehen klasse aus, die Umgebung lässt sich teilweise zerstören und die Kampfanimationen sind flüssig. Um dies ohne jegliche Installation zu ermöglichen, „werden die Spielinhalte gestreamt und über Javapakete integriert", so Bernd Beyreuther. Die Spieldateien, die sich dazu im Cache des Browsers befinden müssen, bewegen sich immer in der Größenordnung zwischen 5 und 20 MByte. Weitere Details zur Technik wollten die Entwickler uns zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten.

Gerade mal vier Monate Entwicklungszeit stecken in dem, was uns Bigpoint präsentierte. Und dennoch überzeugte die gezeigte Version von **Drakensang Online**, wenngleich auch klar wurde, dass noch einiges bis zur Veröffentlichung im ersten Quartal 2011 zu tun ist. Viele Interface-Elemente waren noch unvollständig, manche Zauberanimationen fehlten und das Verhalten der Monster war längst nicht immer nachvollziehbar. Glaubt man Beyreuther, so können wir uns darauf verlassen, dass der Titel erst erscheinen wird, wenn all diese Probleme beseitigt sind: „Wir produzieren kein Spiel, wir bauen eine Welt!" ❑



UNFERTIGE KI | Bei der Präsentation standen viele Gegner wie auf diesem Bild auch noch tatenlos herum, wenn man sich ihnen näherte.

„Mehr Gekloppe denn Rollenspiel, aber dennoch gute Unterhaltung"

Patrick Neef



Ich bin mir noch nicht ganz sicher, was ich davon halten soll, dass das harte Profi-Rollenspiel **Drakensang** zur eher simplen Online-Actionklopperei verkommt. Fühlt sich ein wenig so an, als würde aus **Grand Theft Auto** ein Aufbaustrategiespiel oder aus dem nächsten **Half-Life** ein Jump & Run. Die Präsentation konnte aber ein paar meiner Bedenken zerstreuen. **Drakensang Online** macht schon jetzt einen gelungenen Eindruck. Die Technik ist beeindruckend und auch das Kampfgeschehen wirkt durchdacht. Wenn der Titel jetzt noch storytechnisch seinem Namen treu bleibt und das Festhalten am **Drakensang**-Markennamen keine reine Marketing-Entscheidung ist, werde ich im Frühjahr des Öfteren im Browserfenster Monster verprügeln.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Bigpoint
ANBIETER: Bigpoint
TERMIN: 1. Quartal 2011

EINDRUCK **GUT**

KALTER SPASS | Bisher haben wir keine Schneerennen in Aktion gesehen, doch dieses Bild zeigt, wie spektakulär sie am Ende aussehen sollen.

Dirt 3



Von: Sebastian Weber

Zurück zu den Wurzeln – Codemasters hat dank seiner Fans aus Fehlern gelernt.

Die erste Neuerung an Codemasters' erfolgreicher Rennspielreihe fällt bereits bei der Namensgebung auf. In der Überschrift prangt nur noch **Dirt 3**, der Name Colin McRae ist verschwunden. Auf Nachfrage erklären die Entwickler auch warum: Den Teil 2 der Reihe sahen die Engländer noch als Ehrerbietung an den 2007 ums Leben gekommenen Rallye-Fahrer an. **Dirt 3** dagegen atmet zwar noch den Geist seiner Vorgänger, soll aber etwas Neues werden.

Bevor wir Ihnen die angesprochenen frischen Inhalte vorstellen, erst noch eine gute Nachricht für alle Fans der alten **Colin McRae**-Spiele: Die Entwickler haben sich das Feedback der Spieler sowie die Kritikpunkte der diversen Tests von **Dirt 2** angeschaut und sich nach deren Auswertung entschlossen, den Fokus in **Dirt 3** wieder auf das zu legen, für das die Reihe früher bekannt war – nämlich den Rallye-Sport. Deshalb machen Offroad-Events diesmal auch etwa 60 Prozent des Karriere-Modus aus, dafür gibt es weniger Fun-Sport-Events.

Eine Rallye-Etappe durften wir bereits anspielen. Mit einem Audi quattro heizten wir durch einen Wald in Finnland und können schon jetzt sagen (das Spiel befindet sich noch in der Pre-Alpha-Phase), dass Codemasters hier genau das zeigt, was man von den Briten erwartet. Die Karre steuerte sich angenehm präzise, Sie haben außerdem die Wahl, ob Sie diverse Fahrhilfen aktivieren und somit leichter um die Kurven kommen möchten oder es lieber etwas schwerer haben wollen – eben wie bei **F1 2010**. Grafisch macht der Titel auch noch mal einen deutlichen Sprung nach vorne, denn so realitätsnah sah noch kein Wald in einem Rennspiel zuvor aus – selbst die kleinsten Details stimmen: Rasen Sie in einer Kurve zum Beispiel in einen Stapel Holzstämme, so zerfliegt nicht nur Ihre Motorhaube in tausend Kleinteile, sondern auch das Gehölz zerbirst in unzählige Splitter – ohne Übertreibung! Einen kleinen Schock versetzt es einem dagegen, wenn man schnittig um die Kurve driftet und direkt danach einen Zuschauer aus dem Weg hechten sieht, um nicht mit der Front des Boliden Bekanntschaft zu machen. Solche Details machen die Pisten glaubwürdig.

Apropos Pisten, von denen gibt es nun mehr als 100 verschiedene in Europa, Afrika und Amerika (im Vergleich: **Dirt 2** bot 41), die Sie alle sowohl bei Regen als auch in der Nacht fahren dürfen, um die Herausforderung noch ein wenig größer zu machen. Ebenfalls neu hinzu kommen endlich Eis und Schnee – und darauf sind die Entwickler besonders stolz. Bisher haben wir zwar noch keine winterlichen Landschaften gesehen, doch die Programmierer versprechen, dass die frostigen Etappen aufgrund des verbesserten Partikel- und Physiksystems deutlich anspruchsvoller und gleichzeitig beeindruckend ausfallen. Für verschiedene Untergrundarten gibt es zudem unterschiedliche Reifentypen, sodass Sie immer für die nächste Piste gewappnet sind. Dazu kommen noch etliche unterschiedliche Boliden, insgesamt circa 50 aus fünf Dekaden Rallye-Sport – unter anderem der Mini Cooper, der Audi quattro,

◀ **DETAILLIERT** | Strecken und Wagen modellieren die Entwickler glaubwürdig, es rennen sogar Zuschauer über die Piste.

▶ **KEINE FEHLER MACHEN** | Etwas zu viel Gas und die Karre knallt gegen den Bagger. Gut, dass das Schadenssystem hier nicht greift.

◀ **GEFÜHL GEFRAGT** | Für den Drift um den Pfosten benötigen Sie das richtige Verhältnis von Gas und Lenkeinschlag – nicht leicht.

▶ **HÜBSCH** | Codemasters gestaltet seine Strecken beeindruckend realistisch.

aber auch Ken Blocks Ford Fiesta mit 600 PS.

Sie erwartet auch ein völlig neuer Spielmodus, nämlich Gymkhana. Wer sich darunter nichts vorstellen kann, sollte auf Youtube nach Ken Block und ebendiesem Modus suchen. Der amerikanische Rallye-Fahrer hat diese Disziplin nämlich im Internet erst richtig populär gemacht. Dabei geht es um die absolute Beherrschung der PS-Schleuder. Ähnlich wie bei den **Tony Hawk**-Spielen finden Sie sich in einem abgeschlossenen Parcours wieder, in dem Sie vorgegebene Tricks machen sollen, etwa mehrere Donuts um eine Laterne herum, einen Drift unter einem Lkw-Aufleger hindurch und so weiter. Das klingt nicht nur spaßig, sondern ist es auch, sofern man seine Karre perfekt beherrscht. Beim Anspielen stellten wir nämlich schnell fest, dass die diversen Tricks, die es zu absolvieren gibt, beim Zuschauen leichter aussehen, als sie tatsächlich sind. Etwas zu viel Gas und der Drift um einen Pfosten wird zu weit oder einen Hauch zu spät gebremst und Ihr Flitzer schlittert nicht unter dem Lkw hindurch, sondern mit Vollgas dagegen. Da jedoch das Schadenssystem, das übrigens wirklich beeindruckende Effekte bietet, hierbei keinen Einfluss auf Ihren fahrbaren Untersatz hat, brauchen Sie sich zumindest keine Gedanken darüber zu machen, bereits nach dem ersten Versuch auszuscheiden. Letztlich bedarf es bei Gymkhana aber jeder Menge Training und Einarbeitungszeit, bis man die Aufgaben löst und dabei möglichst cool aussieht.

Möglichst cool auszusehen, hat diesmal sogar einen Sinn. Nach einem Rennen oder Event können Sie wie bisher die hübsch inszenierten Replays anschauen und dann sogar Passagen auf Wunsch direkt in Youtube einbinden, um der Welt Ihre Leistung zu zeigen. Aber auch die Rückspulfunktion ist wieder mit von der Partie, mit der Sie eventuelle gravierende Fahrfehler ausgleichen können. Wie oft Sie diese nutzen dürfen, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab. Diesen stellen Sie vor jedem Rennen neu ein. Das kennt man schon aus den Vorgängern, jedoch ändern die Entwickler das nervige Menü ein wenig ab. Während Sie in **Dirt 2** ständig in einem virtuellen Wohnwagen herumlaufen mussten, um neue Rennen zu starten oder andere Menüpunkte anzuwählen, konzentriert sich **Dirt 3** nun wieder mehr aufs Wesentliche. Denn die Entwickler möchten die Bedienung des Spiels deutlich entschlacken und richten ihre Aufmerksamkeit auf die Auswahl der Rennevents statt auf eine coole Inszenierung.

Schließlich noch eine gute Nachricht für uns PC-Spieler: Auf den grauen Rechenkisten versprechen die Entwickler, dass **Dirt 3** um einiges besser aussehen soll als die Konsolenfassungen. Grund dafür ist die verbesserte Nutzung von Direct X 11, gerade Tessellation soll verstärkt zum Einsatz kommen. Microsofts Technik zaubert laut den Entwicklern bei der Darstellung von Eis und Schnee beeindruckende Effekte auf den Bildschirm, sodass PC-Spieler in **Dirt 3** also auf ihre Kosten kommen. Aber selbst wenn Sie keinen DX-11-Rechner besitzen, auch die angespielte Xbox-360-Version (Direct X 9) sah schon jetzt überaus stimmig aus, bot viele feine Details, eine glaubwürdige Streckengestaltung und hübsche Wagenmodelle. Man merkt den Entwicklern von Codemasters einfach an, dass sie inzwischen mit ihrer Ego-Engine umgehen können und es verstehen, die zur Verfügung stehenden Effekte zu nutzen. **Dirt 3** dürfte alles in allem also ein sehr gutes Rennspiel werden. ❑

„Endlich wieder mehr Rallye – genau das habe ich von Dirt 3 erwartet!“



Sebastian Weber

Ich habe **Dirt 1** seinerzeit geliebt. **Dirt 2** dagegen ließ mich kalt, weil es mir einfach zu wenige Rallye-Events bot. Deshalb bin ich sehr froh darüber, dass Codemasters auf seine Fans hört und nun genau das wieder auf seine Prioritätenliste setzt. Die Etappe, die wir anspielen durften, zog mich sofort in ihren Bann: nach und nach die Strecke lernen, den eigenen Fahrstil perfektionieren und ganz ohne großen Gegner-Schnickschnack gegen die Uhr durch den Wald heizen – so soll es sein, wenn Rallye versprochen wird. Der Spielmodus Gymkhana machte mir zwar auch Spaß, ich war aber vom hohen Schwierigkeitsgrad frustriert. Aber gut, vielleicht wird das mit einem entsprechenden Tutorial einfacher.

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Codemasters
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: 2. Quartal 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



HILFESTELLUNG | Damit Sie erkennen, woher Schüsse auf Sie einprasseln, werden diese mit grünen Linien dargestellt.

TAKTIK GEFRAGT | Um die Einsätze zu meistern, ist es essenziell, dass Sie Ihre Untergebenen klug befehligen.

Operation Flashpoint: Red River

Von: Sebastian Weber

Ein Taktik-Shooter, der diesen Titel verdient, viele Neuerungen, ein dicker Mehrspielermodus – Codemasters hat sich viel vorgenommen.

Egal ob **Medal of Honor** oder **Call of Duty: Black Ops**, beide Shooter haben das Prädikat „realistisch" sicher nicht verdient. Da knallt und kracht es, dass es selbst dem Hollywood-Krawallexperten Jerry Bruckheimer zur Ehre gereichen würde. Der englische Entwickler Codemasters dagegen geht mit der **Operation Flashpoint**-Reihe schon seit Jahren einen anderen Weg: keine großen Explosionen, keine übertriebene Inszenierung, dafür realistische, kurze Auseinandersetzungen, bei denen oftmals schon ein Treffer aus hundert Metern Entfernung den Kampf entscheidet. Das ist vielleicht nicht mainstreamtauglich, aber für anspruchsvolle Spieler ein herausfordernder Militär-Spielplatz. Im neuesten Teil drehte man nun aber an einigen Detail-Schrauben, damit auch Neueinsteiger ihren Spaß haben.

Operation Flashpoint: Red River schickt Sie als Teil eines Marine-Squads nach Tadschikistan, wo Sie gegen die chinesische Armee kämpfen, die von Nordosten ins Land einfällt. Gleichzeitig stoßen Sie auf Rebellen, die Ihnen mit ihren Guerilla-Taktiken das Leben schwer machen. So weit zur Haupthandlung. Um das virtuelle Tadschikistan so realitätsnah wie möglich zu gestalten, nutzen die Entwickler übrigens Bilder, die ihnen ein Fotograf anlieferte. Die etwa 20 mal 10 Kilometer große Spielwelt ist zwar kein real existierendes Areal des zentralasiatischen Landes, aber orientiert sich optisch stark daran.

Der grundlegende Spielablauf bleibt aber natürlich unangetastet: Sie erfüllen zusammen mit Ihrem Squad – bestehend aus drei KI-Kameraden – nach und nach Missionen und ballern sich so durch drei Akte, in welche die Geschichte unterteilt ist. Aber es gibt natürlich Änderungen: Codemasters erleichtert zum Beispiel die Steuerung deutlich. Die Entwickler haben analysiert, welche Squad-Befehle die Spieler im Vorgänger am häufigsten benutzt haben. Diese lassen sich nun deutlich schneller auswählen. Wo Sie früher ein komplexes Menü aufrufen und sich dann erst orientieren mussten, reichen nun zwei schnelle Klicks mit dem rechten Analogstick im überarbeiteten Befehlsmenü (wir spielten auf der Xbox 360 Probe), um Ihren Mitstreitern die Anweisung zu geben, Ihnen zu folgen, eine Stellung zu halten und so weiter. Auf dem PC soll die Steuerung natürlich ebenso einfach ausfallen, testen konnten wir dies vor Ort allerdings nicht.

Außerdem wollen die Briten Sie nun mit einem Erfahrungspunktesystem bei der Stange halten, damit Ihnen während der Einsätze nicht die Luft ausgeht. Für bestimmte Aktionen, etwa Abschüsse, bekommen Sie also in einem Einsatz Punkte gutgeschrieben. Dazu gibt es verschiedene Ziele, die Sie erreichen sollen. Je nachdem, welche und wie viele Sie davon erfüllen, bekommen Sie Medaillen von Bronze bis Gold verliehen, die wiederum für Erfahrungspunkte stehen. Die Zähler investieren Sie schließlich vor jedem neuen Level in Ihren Soldaten und schalten so nach und nach neue Waffen frei, aber auch Fähigkeiten, sodass Sie ruhiger zielen, mehr Ausdauer haben, Kameraden schneller verbinden und so weiter. Je nachdem, welche Klasse Sie wählen, fallen diese Belohnungen natürlich anders



ÜBERRASCHEND | **Red River** nutzt dieselbe Engine wie **Dirt 3** – obwohl Letzteres deutlich besser aussieht.

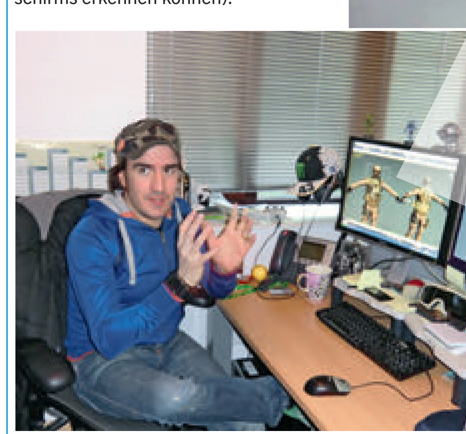
GESCHMACKSFRAGE | Vier Soldaten-Klassen stehen Ihnen zur Wahl, alle mit unterschiedlichem Equipment und speziellen Fähigkeiten.

REALISTISCHE VERLETZUNGEN

Codemasters spart sich für Operation Flashpoint: Red River übertriebene Splatter-Szenen und setzt auf Glaubwürdigkeit. Doch die Entwickler können auch anders:

Während der ausgiebigen Studio-Tour vor Ort bei Codemasters in England zeigten uns die Entwickler auch ihren Charaktereditor und was sie damit anstellen können. Interessant war dabei vor allem die zuvor während der Präsentation des Spiels nicht gesehene Gewaltdarstellung. Wenn Sie bei einem Schusswechsel auf einen Gegner feuern, sehen Sie kaum Effekte, zum einen weil es nicht realistisch wäre, zum anderen weil Sie meist zu weit entfernt sind. Bekommt jedoch ein Charakter eine Granate oder einen anderen Sprengsatz ab, dann stellen die Entwickler durchaus die Folgen der wuchtigen Explosion dar (wie Sie rechts auf dem Foto des Bildschirms erkennen können).





▲ **EXPLIZIT** | Solche Verletzungen stellt **Red River** nur in Ausnahmefällen dar. Jedoch können die Entwickler jede Körperregion derart entstellen.

◀ **ERKLÄRUNG** | Der Chef des Charakter-Designs erläutert, wie Codemasters' Editor funktioniert.

aus. Wer sich auf eine Kämpferart spezialisiert, hat im Spielverlauf logischerweise die besseren Karten. So möchte Ihnen Codemasters die Möglichkeit geben, **Red River** auch mehrmals zu spielen. Vier verschiedene dieser Soldaten-Typen stehen zur Wahl: Grenadier, Rifleman, Automatic Rifleman und Scout. So bekommen Sie eine vorgefertigte Waffen- und Fähigkeitenkombination für Ihre jeweilige Spielweise.

Wie das in der Praxis aussieht, zeigte man uns anhand der dritten Mission im Spiel namens „The Human Terrain". Als der Ladebildschirm verschwindet, sehen wir einen Transporthelikopter der US-Armee. Darin sitzen einige Soldaten, unterhalten sich über den bevorstehenden Einsatz, aber auch über Nichtigkeiten. Im Hintergrund läuft aus einem Radio Rockmusik. Codemasters legt in **Red River** großen Wert auf die Inszenierung der Einsätze und Charaktere und hat dafür sogar einen ehemaligen Soldaten angeheuert, der die Dialoge schreibt. Ziel: größtmögliche Authentizität. Nach kurzer Flugzeit landet der Heli schließlich, die harten Kerle steigen aus, Sie bekommen die Befehlsgewalt über Ihre Jungs. Nun zeigt Ihnen die Minimap Ihr Ziel an, später aber auch die letzte bekannte Position von Gegnern und so weiter. Generell erleichtert Ihnen Codemasters das Zurechtkommen ein wenig. Wenn Sie mit Ihrer Knarre einen Treffer landen, färbt sich das Fadenkreuz kurzzeitig, es gibt Radar und Kompass. Wer will, schaltet die Hilfen aber ab. Die Soldaten erreichen inzwischen ein Dorf, wollen aber zu einem Fabrikgelände dahinter. Das Problem: In dem kleinen Kaff haben sich etliche Guerilla-Kämpfer verschanzt und eröffnen das Feuer. Nun ist es an Ihnen, Ihre Männer geschickt zu positionieren und die Feinde auszuschalten, bevor es weitergeht. Unser Präsentator schafft das in der Aufregung nicht. Innerhalb von Sekunden segnen seine Jungs das Zeitliche, schließlich knallt ein Schuss aus der Ferne, der Bildschirm färbt sich rot und sein Held sackt in sich zusammen. Ohne Sanitäter sind Sie in solch einer Situation aufgeschmissen. Game Over.

Großen Wert legen die Entwickler neben der Einzelspielerkampagne auf den Mehrspieler-Part. Dabei haben Sie die Wahl: Entweder Sie spielen die acht Stunden umfassende Koop-Kampagne, in die Ihre Freunde jederzeit einsteigen können, oder Sie entscheiden sich für einen von vier weiteren Spielmodi, nämlich Combat Sweep, Rolling Thunder, Combat Search and Rescue und Last Stand. Letztgenannten spielten wir an. Hierbei müssen Sie mit Ihren drei Kameraden im Squad einen Punkt im Level beschützen. Dann kommen wellenweise Gegner. Erst leicht zu besiegende Feinde, dann in Stufe 2 etwas schwerere und so weiter. Wie im Einzelspielerteil gilt es hierbei natürlich, Ihre Kameraden taktisch sinnvoll zu positionieren. Wir zum Beispiel befahlen einem, uns zu folgen, die beiden anderen sollten einen Punkt halten. So konnten wir umherlaufen und wussten, dass uns der Rücken freigehalten wird. Doch in der aktuellen Version stellten die KI-Gegner noch keine große Herausforderung dar, sondern ließen sich einfach ausknipsen. Die Entwickler versprachen aber, dass die künstliche Intelligenz im fertigen Spiel so manchen Trick in petto haben wird, damit es Ihnen nicht langweilig wird. Grafisch sahen die Mehrspieler-Levels schon mal ein wenig besser aus als die im Singleplayer-Pendant. Generell muss sich optisch aber noch was tun! Dennoch: **Operation Flashpoint: Red River** überzeugt schon jetzt mit seiner realistischen Inszenierung, dem knackigen Sound und den spaßigen Koop-Modi. ❑

„Codemasters zeigt gute Ansätze, hat aber noch viel Arbeit vor sich."

Sebastian Weber



Eines ist schon mal klar: **Operation Flashpoint: Red River** wird kein Ego-Shooter, den man so eben nebenbei spielt – dafür braucht es einfach zu viel Taktik, zu viel Vorsicht. Mir gefällt an Codemasters' neuem Militär-Stück, dass die Damen und Herren es zum einen zugänglicher machen und zum anderen interessante Neuerungen wie die Charakterentwicklung umsetzen. Auch eine komplett eigenständige Koop-Kampagne ist natürlich für ein squadbasiertes Spiel eine naheliegende und sicherlich spaßige Idee. Was ich jedoch im Moment noch zu meckern habe: Die Gegner-KI fällt im jetzigen Stadium einfach zu doof aus, als dass ich mir im Einsatz wirklich Gedanken um mich und meine Männer machen müsste.

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Codemasters
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: 2011

EINDRUCK **GUT**

LANGER WEG | Bis Sie sich hinters Steuer solcher Schlitten klemmen, vergehen etliche Spielstunden.

Test Drive Unlimited 2

Von: Toni Opl/Christoph Schuster

Wir starteten mit der Vorschau-Version zu einer ausgedehnten Probefahrt.

Eine ausgelassene Pool-Party, eine Villa mit Meerblick, überall schöne Menschen und dann bekommen wir auch noch einen edlen Sportwagen geschenkt – das Leben eines Videospielredakteurs hat eben doch seine guten Seiten. Leider sind all diese Dinge nur virtueller Natur, denn die beschriebene Szenerie ist der Auftakt von **Test Drive Unlimited 2**.



DUELL | Miami Harris hat uns herausgefordert und ihren pinkfarbenen Mustang als Wetteinsatz gesetzt.

Schauplatz: Ibiza. Aus den tanzenden Partygästen sollen wir zunächst unsere Spielfigur wählen. Zwar ist das Angebot nicht gerade üppig, der auserkorene Charakter dient aber nur als Grundstein und kann später nach Belieben umgestaltet werden (siehe Infokasten rechts). Wie sich herausstellt, feiern wir gerade unseren eigenen Geburtstag und bekommen prompt einen nagelneuen Ferrari überreicht. Wir steigen sofort ein und brausen los. Doch gerade als wir mit Vollgas der Sonne entgegenbrettern, findet die Spritztour ein jähes Ende. Haus, Pool, Auto – alles nur geträumt!

In der Welt von **TDU 2** starten wir nicht als wohlhabender Jetsetter, sondern als ärmlicher Parkboy beziehungsweise ärmliches Parkgirl mit Rennfahrerambitionen. Heute aber meint es das Schicksal gut mit uns: Tess Wintory, die eigentliche Besitzerin des Ferrari und diejenige, die uns gerade aus dem Tagtraum gerissen hat, ist Moderatorin und Teilnehmerin der prestigeträchtigen Solar-Crown-Rennserie. Weil einer der Piloten aus unerfindlichen Gründen ausgestiegen ist, sucht sie nun einen Ersatzfahrer. Und zack – schon haben wir einen neuen Job und die erste Sprosse auf der Karriereleiter erklommen.

Die gesamte Handlung um die Solar-Crown-Serie, die Chefin Tess, die biestige Rivalin Miami Harris, die draufgängerischen Wilder-Brüder und andere illustre Gestalten ist so käsig inszeniert, dass man eigentlich davonlaufen will. Lächerliche Dialoge, grausames „Acting" und eine Synchronisation, die nicht mal ansatzweise auf die Lippenbewegungen der Charaktere abgestimmt wurde, lassen uns mehrfach erschaudern. Irgendwie kann man dann aber doch nicht wegschauen und findet letztlich großen Gefallen daran, die beiden Zicken Tess und Miami vor laufender Kamera heulen zu sehen, weil sie gerade wieder ein



ZIEMLICH LAHM | Die schweren Offroad-Boliden tuckern sehr gemächlich bergauf.

NACHTFAHRT | Die Tageszeit wird bei aktiver Online-Verbindung vom zentralen Server gesteuert.

Rennen gegen uns verloren haben. Das ist mehr als genug Motivation, immer wieder gegen die Zimtzicken anzutreten. Großes Trash-Kino!

Bevor wir jedoch überhaupt an den Start gehen dürfen, brauchen wir eine Rennlizenz und einen fahrbaren Untersatz. Die Prüfung in der Kategorie „Klassische Fahrzeuge" besteht aus sechs kurzen Tests und ist ein Klacks. Als ersten Wagen kaufen wir einen gebrauchten Lotus Elise und treten damit beim ersten Wettbeweb an. Dieser setzt sich wie alle Cups in **TDU 2** aus mehreren Einzel-Events zusammen: Auf dem Programm stehen nicht nur normale Rennen gegen sieben Konkurrenten, sondern auch Zeitrennen ohne Gegner, Ausscheidungsrennen (in jeder Runde fliegt der Letzte raus), Tempo-Herausforderungen (Punkte für das dauerhafte Überschreiten der Mindestgeschwindigkeit) und Radarfallen-Rennen, bei denen wir mehrere Blitzer mit möglichst viel Speed durchfahren müssen.

„Viel Speed" ist hierbei relativ zu sehen, denn in den ersten Spielstunden wird auch in den unteren Asphalt-Klassen wenig Motorleistung und damit verhältnismäßig wenig Top-Speed geboten. Ein Golf GTi ist halt kein Ferrari Enzo.

Schön: Während wir von Event zu Event cruisen, entdecken wir immer neue Autohändler, Bekleidungsgeschäfte und Tuning-Werkstätten. Ganz nebenbei erklärt uns das Spiel immer wieder essenzielle Dinge. Zum Beispiel, dass wir beim Rasen über die Insel durch knappes Ausweichen, Drifts und Sprünge Geld scheffeln können. Oder dass es 70 Karriere-Levels gibt, die sich aus den Bereichen „Wettbewerb" (Rennen), „Entdeckung" (Inselerkundung), „Sozial" (Mehrspieler-Aspekte) und „Sammlung" (der eigene Fuhrpark) zusammensetzen. Je höher unser Rang in den einzelnen Kategorien, desto mehr Möglichkeiten tun sich auf Ibiza auf. Mit kleinen Nebenaufträgen können wir uns obendrein immer wieder ein kleines Zubrot verdienen.

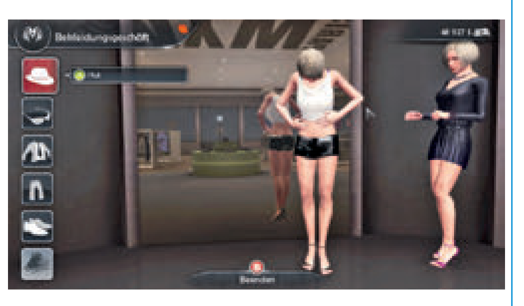
Neben den Klassiker- und Asphalt-Rennligen waren die Entwickler im Vorfeld besonders stolz auf den neuen Offroad-Modus. Zwar können wir

LIFESTYLE DER REICHEN UND SCHÖNEN

TDU 2 dreht sich nicht nur um eine Karriere als Rennfahrer, sondern auch um den Eintritt in die High Society. Im Folgenden sehen Sie einige Beschäftigungen und Möglichkeiten abseits der Rennstrecke:



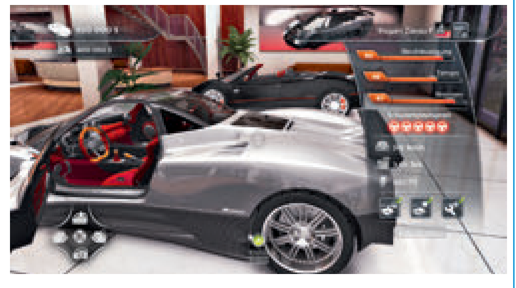
Beautysalon
Beim Friseur können Sie Ihrem Charakter eine neue Frisur verpassen. Wer radikaler eingreifen will, geht zum Chirurgen und lässt sich seine virtuelle Visage nach Belieben umschnippeln.



Edler Stoff
Überall auf der Insel entdecken Sie teure Boutiquen, in denen Sie Ihrer Spielfigur neue Klamotten und Accessoires kaufen dürfen. Je höher Ihr Entdeckungslevel, desto mehr Ware steht zur Auswahl.



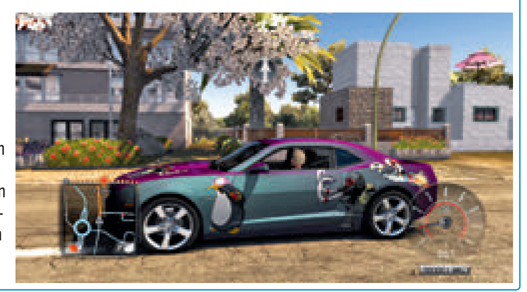
Luxusvilla
Um den Kauf von Immobilien kommen Sie später nicht mehr herum. Schließlich häufen Sie mit der Zeit einige Autos an – und die wollen in einer entsprechend großen Garage sicher untergestellt sein!



Car-Shopping
Sie spazieren in der Ego-Perspektive durch die Ausstellungshallen diverser Autohersteller und suchen sich gemütlich Ihren nächsten Traumwagen aus. Vor dem Kauf dürfen Sie natürlich Probe fahren.



Car-Tuning
Ihre Schätzchen lassen Sie in der Tuning-Werkstatt aufmotzen. Zur Auswahl stehen ein besseres Getriebe für mehr Beschleunigung, eine höhere Motorleistung, bessere Bremsen oder schickere Felgen.



Car-Styling
Standard-Lackierungen sind Ihnen zu langweilig? Dann verpassen Sie Ihrem Wagen doch mit Vinyl-Stickern einen individuellen Touch. Einige Sondermodelle lassen sich optisch aber nicht pimpen.



NETTE GESTE | Einer der NPCs lädt uns auf eine Spritztour mit seinem Paganzi Zonda Roadster ein.

BLITZLICHTGEWITTER | In diesem Spielmodus heizen wir mit Top-Speed durch mehrere Radarfallen.

REIF FÜR DIE INSEL(N)

Als Haupt-Location wählten die Entwickler diesmal Ibiza, die drittgrößte Insel der Balearen. Hawaii aus dem Vorgänger ist auch wieder mit dabei.

Auf Ibiza warten etwa 3.300 Kilometer Straßen und mehr als 650 Herausforderungen darauf, von Ihnen abgefahren bzw. gemeistert zu werden. Hat Ihr Charakter Level 10 erreicht, dürfen Sie mit dem Flieger auch nach O'ahu übersetzen und sich dort neuen Aufgaben stellen. Eiland-Hopping ist möglich und auch nötig, da Sie später auf beiden Inseln peu à peu neue Cups freischalten.



◀ **SATELLITENBILD** | Komplett herausgezoomt erhalten Sie einen Überblick über alle zur Verfügung stehenden Events.

▼ **ZEITSPAREND** | An bereits besuchte Orte (blau markierte Straßen) können Sie direkt springen.

dank der offenen Spielwelt jederzeit und mit jedem beliebigen Auto abseits der befestigten Straßen herumfahren, doch besonders geeignet sind dafür natürlich Geländewagen wie der Hummer H3, Audi Q7 oder VW Touareg. Mit diesen Monstern nehmen wir an speziellen Offroad-Meisterschaften teil. Das erweist sich letztlich jedoch als wenig aufregend, da die Modi und Abläufe zum Großteil denen der Straßen-Contests gleichen. Obendrein fallen die Strecken anspruchsloser aus und die gemütlichen SUV-Riesen tuckern im Vergleich zu den anderen Flitzern gemächlicher durch den Staub. Abgesehen davon bleibt auch das Fahrgefühl auf der Strecke, da die Offroader nur über den Boden schlittern, anstatt sich in den Untergrund zu graben.

Weitaus interessanter ist da schon die Online-Integration, das Herzstück von **TDU 2**. So haben wir jederzeit die Möglichkeit, einen Spieler in unserer Nähe zu einem Duell herauszufordern oder ein anderes Multiplayer-Event (inkl. neuer Koop-Modi) für bis zu acht Teilnehmer zu starten. Obwohl sich weltweit alle Spieler auf dem gleichen Server tummeln, bekommen wir natürlich stets nur ein paar davon angezeigt. Dahinter steckt laut Eden Games ein ausgeklügeltes System, das unter anderem Spieler priorisiert, die auf unserer Freundesliste stehen oder einen ähnlich hohen Gesamtrang wie wir haben. Obendrein können wir uns auch über Einladungen mit anderen Fahrern treffen. Besonders spaßig: Sind wir in der Nähe eines Spielers, der gerade eine Reihe von Verkehrsdelikten begangen hat, können wir zusammen mit drei Freunden in die Rolle der Gesetzeshüter schlüpfen und gemeinsam Jagd auf den Temposünder machen. Für das Räuber-und-Gendarm-Spiel gibt es sogar einen eigenen Karrierezweig mit der einen oder anderen Belohnung.

Die offene Spielwelt haben die Entwickler im Großen und Ganzen gut hinbekommen. Das Terrain ist abwechslungsreich, das Straßennetz gigantisch. Vor allem die wechselnden Tageszeiten und Wetterbedingungen tragen viel zur Glaubwürdigkeit bei. Dennoch wirkt das Inselparadies vielerorts extrem steril. Das liegt zum einen an der vergleichsweise detailarmen Grafik mit ihren verwaschenen Texturen, zum anderen fehlt einfach Leben. Außer ein paar Vogelschwärmen am Himmel gibt es keinerlei Fauna und – noch viel schwerwiegender – keine Passanten am Straßenrand.

Für ein realistischeres Abbild von Ibiza bräuchte es zudem wesentlich mehr Zivilverkehr. Aber der würde dann natürlich die Raserei deutlich erschweren. ❑



„In Sachen Offroad derzeit noch ein wenig auf dem Holzweg …"

Christoph Schuster

Für diese Vorschau habe ich mich rein auf die Offroad-Spielmodi konzentriert und wurde dezent enttäuscht. Die Problematik beginnt dabei schon vor den eigentlichen Wettbewerben. Offroad-Competitions befinden sich naturgemäß oft weit abseits der Zivilisation. Vor der ersten Teilnahme musste ich also bei neuen Events eine halbe Stunde durch die Pampa tuckern, worunter die Motivation schon etwas litt. Die Rennen selbst erwiesen sich dann als reichlich unspektakulär und sind nur langsamere, anspruchslosere Versionen der Straßenwettkämpfe. Auch das Fahrgefühl mag nicht so recht überzeugen, da Fahrzeuge sich nicht in den Dreck graben, ja nicht mal Spuren hinterlassen. Das ist 2010 einfach zu wenig. Als nette Dreingabe geht dieser Modus in Ordnung, zum eigenständigen Rennvergnügen à la **Colin McRae Dirt 2** oder gar Kaufgrund reicht es jedoch keinesfalls.

EINDRUCK **OKAY**



„Kein reinrassiges Rennspiel, sondern eher ein Sims mit Autos …"

Toni Opl

Im Gegensatz zu Kollege Schuster sehe ich **TDU 2** nicht als bierernste Renn-Simulation, die in Konkurrenz zu **Dirt 2** und Co. tritt. Dazu ist das Fahrverhalten selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu anspruchslos, die Renn-Action auch jenseits der 300-PS-Grenze zu zahm. Vielmehr wirkt der Open-World-Racer auf mich wie eine Seifenoper auf vier Rädern, die ich dank der ausufernden Online-Optionen mit zig anderen Spielern erlebe. Cruisen, shoppen, Sightseeing sowie miserabel inszenierter (dafür umso unterhaltsamer) Zickenterror – wer mit der richtigen Einstellung an das Spiel herangeht, dürfte es trotz des lahmen Einstiegs lange auf Ibiza und Hawaii aushalten – ganz ohne Inselkoller.

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Eden Games
ANBIETER: Namco Bandai
TERMIN: Februar 2011

EINDRUCK **GUT**

TEST

01/11

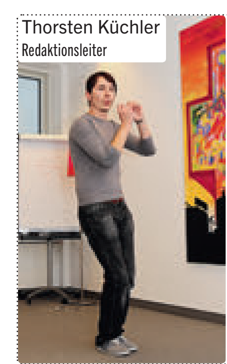
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



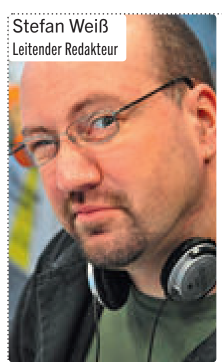
„... und zur Rechten sehen Sie den Pokal für den ersten Platz im Pro Evolution Soccer-Turnier ...“
Vielen Dank an die 19 wackeren PC-Games-Leser, die zum Teil stundenlange Anfahrten auf sich genommen haben, um beim Abonnententag dabei zu sein. Hat viel Spaß gemacht!
Glaubt spätestens seit der Ankündigung von The Elder Scrolls: Skyrim ...
... dass 2011 das Jahr der PC-Rollenspiele wird. Wie schon 2010, 2009, 2008 ...

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



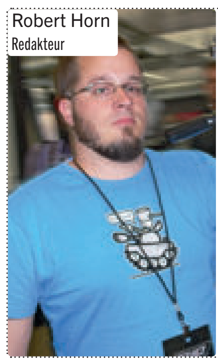
Hat fremdgespielt:
Und Microsofts Kinect ausprobiert. Wie man auf dem Bild links gut sehen kann: **Dance Central** zu zocken, lässt einen etwas arg peinlich aussehen.
Hat empfohlen:
Und zwar dem Dominik, die beste Serie der letzten Jahre zu kaufen (Sherlock).
Hat genug:
Von dem verklärten Gelaber, wie toll angeblich der alte Tron-Film geweisen sein soll. Das Ding ist eine dramaturgische Katastrophe!

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



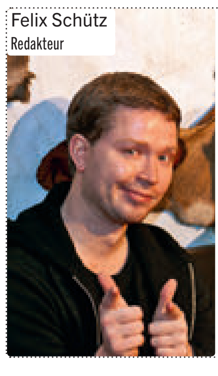
Tobte ab:
Seit Jahren mal wieder auf einem Rockkonzert gewesen – drei Stunden Avantasia in Lichtenfels, im Januar folgt Accept in Geiselwind – das rockt!
Schaufelte sich:
Durch meterhohen Schnee vor der Haustür – so was braucht kein Mensch!
Blickt zurück:
Auf einen Riesenstapel PC-Spiele, von denen viele nur kurzzeitig auf der Platte verweilten.

Robert Horn
Redakteur



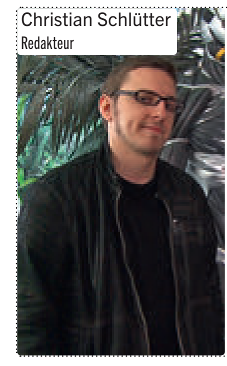
Hat die Zukunft gesehen:
LA Noire von Rockstar (bisher nur für Konsolen geplant) haut mich mit seiner revolutionären Animationstechnik von den Redakteurssocken.
Hofft deshalb:
Auf einen Ruck der Entwickler und eine PC-Ankündigung 2011.
Lag krankheitsbedingt flach:
Investierte die Zeit der Bettlägerigkeit in Tee und zwei Staffeln **Sons of Anarchy**. Mit Ron Perlman, Bikes und Wummen. Super.

Felix Schütz
Redakteur



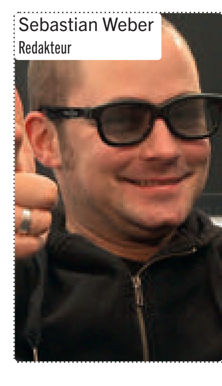
Tut, was er am besten kann:
Bioshock 1 & 2, **Ion Assault**, **Age of Empires 3**, **Eufloria**, **Assassin's Creed: Brotherhood** (Xbox 360) und **God of War: Ghost of Sparta** (PSP) frisch durchgespielt. Grippe hat eben auch Vorteile.
Seitdem beschäftigt mit:
The Witcher Enhanced Edition, **Micky Epic** (Wii) und **Professor Layton 3** (NDS).
Für Weihnachten geplant:
Weihnachten ignorieren und stattdessen endlich und in Ruhe den Riesenstapel DVDs zu Hause wegschauen.

Christian Schlütter
Redakteur



Hat gemordet:
Eine Autobahn-Leitplanke und der Kotflügel seines Corsas mussten dran glauben. Zum Glück keine menschlichen Verluste.
Hat gefunden:
Eine feine neue Wohnung mit zwei Etagen und viel Licht! Spitze!
Hat Probleme:
Der Raum für die neue Küche ist doch recht begrenzt.
Drückt die Daumen:
Seiner Freundin für den neuen Job.

Sebastian Weber
Redakteur



Traut sich noch nicht:
Die zwei Chilifrüchte zu ernten, die endlich reif sind. Klein, aber sicher oho ...
Wird vom Pech verfolgt:
Sowohl auf dem Hin- als auch dem Rückflug nach Montreal war der Bildschirm in meinem Sitz defekt und flackerte wie ein Stroboskop, während in der Reihe vor mir alles in Ordnung war.
Schaut deshalb:
The Expendables und **Salt** irgendwann mal auf Blu-ray zu Hause – in guter Qualität.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Leidet momentan:
An vorübergehenden Freundesmangel, hervorgerufen durch das Update von **WoW**.
Leidet fluchend:
An dem ****** Winter
Leidet etwas:
An noch mehr Übergewicht, dank der weihnachtlichen Essgewohnheiten.
Leidet gar nicht:
An dem Gedanken an die Gans, die hierfür ihr Leben lassen musste.
Leidet richtig:
An der Zapfsäule und den aufgerufenen Benzinpreisen.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Freut sich auf 2011:
Auch wenn dieses Jahr die große „3“ ansteht, allein **The Witcher 2: Assassins of Kings** wird es wert sein!
Mag Sitznachbarn Weber:
Auch wenn er mich jeden Monat aufs Neue zwingt, mir meines ereignisarmen Lebens bewusst zu werden.
Hat ein neues Highlight an seiner Postkartenwand:
Kollege Sebastian Stange schrieb aus Tokio, ich war selten so gerührt vor Freude.

Marc Brehme
Redakteur



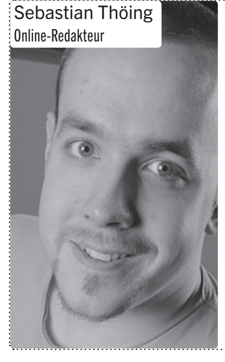
Macht sowohl:
Zum Jahresende als auch zu dessen Anfang erst mal Urlaub und versucht, einen Spielestapel abzuarbeiten, auf dem u. a. **Fallout: New Vegas**, **Two Worlds 2** und **NfS: Hot Pursuit** warten.
Fotografiert:
Was das Zeug hält, um seine neue digitale Spiegelreflex gleich so richtig auszureizen.
Wartet sehnsüchtig:
Auf die Bestätigung, dass **You don't know Jack: The Irreverent Trivia Party Game** auch in Europa rauskommt.

Florian Stangl
Chefredakteur Online



Ist zurück in Trisfal:
WoW: Cataclysm hat mich eingefangen. Nach längerer Abstinenz wieder bei null anzufangen macht echt Spaß.
Freut sich auf Shift 2:
Nach der **Gran Turismo 5**-Enttäuschung (auf hohem Niveau) muss EA einspringen und eine gute Simulation anbieten.
Verflucht Sommerreifenfahrer:
Bei 40 cm Neuschnee mit Sommerreifen auf die Straße – Väterchen Frost, ich bitte um einen Wipe.

Sebastian Thöing
Online-Redakteur



Spielt momentan:
Assassin's Creed: Brotherhood (Xbox 360) und **Bad Company 2** (PC).
Freut sich diebisch auf:
Rage, **Brink**, **The Elder Scrolls 5: Skyrim** und nicht zu vergessen **Diablo 3**.
Will 2011 folgende Käufe tätigen:
Neuer LED-Fernseher, 3D-Brillen, 3D-Blu-rays und Lenkrad für PC und PS3.
Fragt sich indes:
Wo er das ganze Geld für die vorgenommenen Anschaffungen hernehmen soll.

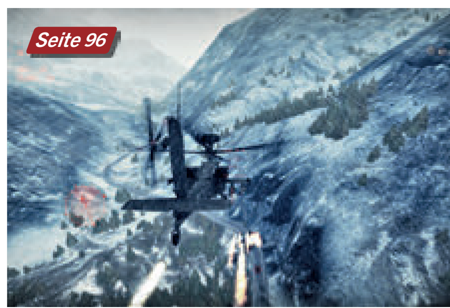
TOP-THEMEN

ACTION
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM



DSCHUNGELFIEBER | Dice verkürzt Ihnen die Wartezeit auf **Battlefield 3** und versucht den erneuten Angriff auf die **Call of Duty**-Reihe. Ob die Vietnam-Erweiterung des beliebten **Battlefield: Bad Company 2** an die Qualität des Hauptspiels heranreicht? Wir verraten es Ihnen.

ACTION
APACHE AIR ASSAULT



ABGEHOBEN | Flugsimulationen gibt es heutzutage selten. Deshalb sollten Fans des Genres bei **Apache Air Assault** hellhörig werden, denn das Helikopter-Spiel schlägt genau in diese Kerbe. Ob es zum Höhenflug ansetzt oder eher ins Trudeln kommt, das erfahren Sie in unserem Test.

RENNSPIEL
ALARM FÜR COBRA 11: DAS SYNDIKAT

RASER ERWÜNSCHT | Die Spieleumsetzungen der beliebten RTL-Action-Serie **Alarm für Cobra 11** haben sich in den vergangenen Jahren vom lieblosen Softwareschrott zum spaßigen Arcade-Rennspaß gemausert. Ob der neueste Teil der Reihe einen erneuten Fortschritt oder eher einen Rückschritt darstellt?



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

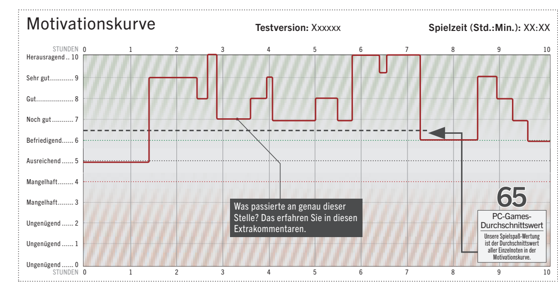
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

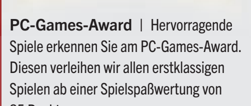
Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die neuen PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 110.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren




Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

VERFALLEN | Das Aussehen der Karte Cao-Son-Tempel wird von dichter Vegetation und asiatischen Tempelruinen dominiert.

Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam

Von: Sascha Lohmüller

Mit der ersten Erweiterung zu Bad Company 2 versetzt Sie Dice in den Schrecken des Vietnamkriegs.





Lauscht man den Berichten amerikanischer Vietnam-Veteranen, so werden die Vietcong oftmals mit Geistern verglichen, die aus dem Nichts zuschlugen; mit Schatten, die durch das Dickicht des Urwalds huschten und schwarze Magie gegen die US-Armee einsetzten. Filme wie **Apocalypse Now** oder **Platoon** verstärkten noch das mystisch-dunkle, unerbittliche und unmenschliche Bild, das die Menschen heute mit dem Vietnamkrieg in Verbindung bringen. Ein schwieriges Thema also, das sich Dice für sein erstes richtiges Add-on zu **Bad Company 2** ausgesucht hat, zumal es bei einer reinen Mehrspieler-Erweiterung ohnehin schwieriger ist, eine Atmosphäre zu transportieren.

Um die Epoche des Vietnamkriegs historisch korrekt einzufangen, überarbeitete Dice alle Aspekte des Spiels, von den offensichtlichen Dingen bis hin zu den kleinsten Details. Die Spielermodelle der beiden Fraktionen etwa könnten direkt aus einem Oliver-Stone-Film stammen. Auf der einen Seite die Vietcong mit Stirnbändern und Strohhüten, auf der anderen Seite die GIs mit aufgerollten Hemdsärmeln und einer Schachtel Kippen am Helm. Auch die Waffen und Fahrzeuge sind der damaligen Realität nachempfunden. Da es jedoch noch keinerlei technischen Schnickschnack gab, mussten auch Gegenstände wie der Defibrillator und das Reparatur-Werkzeug weichen. An ihre Stelle treten Adrenalin-Spritze und Lötkolben – Liebe zum Detail nennt man das wohl.

Auch die Sounduntermalung trägt zur gelungenen Atmosphäre bei. Im Funkverkehr geht es deutlich rauer zu, die US-Amerikaner fluchen laut und sie fluchen oft. Die Vietcong hingegen sprechen – wen wundert's? – Vietnamesisch. Das Highlight ist jedoch die Musik. Neben allerlei (oftmals psychedelischen) Rock-Songs fand auch das eine oder andere klassische Stück seinen Weg in die Playliste. Wenn Sie das erste Mal auf einem Kanonenboot stehen, in den Urwald feuern und dabei The Doors oder Richard Wagners „Ritt der Walküren" aus den Bootslautsprechern dröhnen, fühlt man sich beinahe in den Film **Apocalypse Now** versetzt. Das ist im wahrsten Sinne des Wortes großes Kino, vor allem für einen Mehrspieler-Shooter.

Anders als im Hauptspiel schalten Sie lediglich die klassenübergreifenden Schießprügel nach und nach frei, die speziell für Ihre Klasse zugeschnittenen Waffen stehen alle bereits von Anfang an zur Verfügung. Da zudem Ihr Level aus dem Hauptspiel übernommen wird und Sie die letzte Waffe (eine M1A1) bereits mit Stufe 9 nutzen dürfen, werden Sie als **Bad Company 2**-Veteran mit keinerlei neuen Spielereien überrascht – schade. Immerhin gibt es nun einen verheerenden, dafür nur auf engem Raum effektiven Flammenwerfer.

Apropos enger Raum: Aufgrund des Kartendesigns werden Sie in deutlich mehr Gefechte auf kurze und mittlere Distanz verwickelt als im Hauptspiel. Selbst auf der weitläufigsten der vier neuen Maps, dem Phu-Bai-Tal, gibt es unzähli-

BRENNENDE ERDE | Rund die Hälfte der Map Hill 137 brennt nach einem Napalm-Angriff – intensiv!

REALISTISCH | Von den Spielermodellen bis zu den Waffenmodellen – alles wurde passend zum Setting neu gestaltet.

Quelle: Electronic Arts

HÜTTENGAUDI | Auf der Karte Aussichtspunkt herrscht diesige Sicht. Schwer, da noch Gegner in den Bambushütten zu erspähen.

ge Holzhütten, diverse Schützengräben und Bereiche mit dichtem Pflanzenbewuchs. Ein Paradies für diejenigen, die ihren Kontrahenten gern auflauern und sie in Hinterhalte locken. Weitere neue Maps sind der Cao-Son-Tempel, ein dicht bewachsener Küstenabschnitt mit Holzhütten und mehreren asiatischen Tempelruinen, und die Karte Aussichtspunkt, deren Bild durch dichten Nebel und terrassenartig angelegte Felder bestimmt wird. Komplettiert wird das Map-Quartett durch unseren persönlichen Favoriten: Hill 137. Eine Hälfte dieser Karte besteht aus dichter Vegetation und Schützenbunkern, die andere aus einem niedergebrannten Wald – beklemmend und zugleich großartig konzipiert.

Mittlerweile ist auch bekannt, dass es eine weitere, fünfte Map in **Bad Company 2 – Vietnam** geben wird, nämlich die aus **Battlefield: Vietnam** bekannte und vor allem beliebte Karte Operation Hastings. Um diese jedoch freizuschalten, bedarf es nach dem Release des Add-ons stattlicher 69 Millionen Team-Aktionen, also Heilungen, Reparaturen und dergleichen. Eine nette Idee und ein schöner Ansporn für die Community, wie wir finden.

Auf all diesen Maps – inklusive Hastings – liefern Sie sich natürlich nur in den aus dem Hauptspiel bekannten Modi Wettkämpfe. Neue Modi kommen nicht hinzu, es bleibt also bei Eroberung, Rush, Squad Deathmatch und Squad Rush. Dennoch ergibt sich durch die kleineren Maps und das Neudesign der Waffen, Fahrzeuge und Charaktere ein erfrischend anderer Spielfluss, auch ohne großartige Neuerungen. Um es kurz zu machen: Für **BC2**-Spieler ist **Vietnam** ein Pflichtkauf. ❑

VON PATCHES UND KARTEN – DAS GESCHAH SEIT BC2

Seit dem Release von Bad Company 2 sind mittlerweile beinahe zehn Monate vergangen. Zeit, Ihnen einen Überblick über alle DLCs zu verschaffen.

Für **Bad Company 2** erscheinen seit der Veröffentlichung immer wieder Updates, die sich größtenteils mit dem Balancing oder dem Beheben von kleineren Bugs beschäftigen. Eine wichtige Neuerung gab es jedoch auch: Bereits mit dem zweiten Patch wurde die Secu-Rom-Pflicht deaktiviert.

In regelmäßigen Abständen veröffentlicht Dice zudem sogenannte VIP-Kartenpakete. Falls Sie das Anhängsel „VIP" verwirrt: Dieser Zusatz hat nur für Konsolenspieler eine Bedeutung. Diese haben als Erstkäufer einen VIP-Code in der Spielpackung, den sie eingeben müssen. Fortan können die Konsoleros die Karten über den jeweiligen Store (PlayStation Network, Xbox-Live-Marktplatz) erwerben. Diejenigen ohne VIP-Code löhnen erst einmal 15 Euro, bevor sie an die Maps randürfen. PC-Zocker haben es da schon deutlich besser als die Konsolen-Kollegen: Für sie sind alle VIP-Pakete komplett kostenlos.
Bisher sind folgende Kartenpakete erschienen:

- VIP Map Pack 1 (Nelson Bay/Rush; Laguna Alta/Eroberung)
- VIP Map Pack 2 (Laguna Presa/Rush; Arica Harbour/Eroberung)
- VIP Map Pack 3 (Nelson Bay/Squad Deathmatch; Laguna Alta/Squad Rush)
- VIP Map Pack 4 (Atacama Desert/Rush; Port Valdez/Eroberung)
- VIP Map Pack 5 (Nelson Bay/Eroberung; White Pass/Rush)
- VIP Map Pack 6 (Panama Canal/Squad Deathmatch; Laguna Presa/Squad Rush)
- VIP Map Pack 7 (Oasis/alle Spielmodi; Harvest Day/alle Spielmodi; Heavy Metal/Eroberung, Squad Deathmatch; Cold War/Rush, Squad Rush, Squad Deathmatch)

Nach den guten Nachrichten für PC-Zocker gibt es jedoch auch einen Wermutstropfen: Der neue Spielmodus Onslaught, hinter dem sich nichts anderes als ein Vier-Spieler-Koop-Modus gegen KI-Gegner verbirgt, ist bisher konsolenexklusiv – ärgerlich.

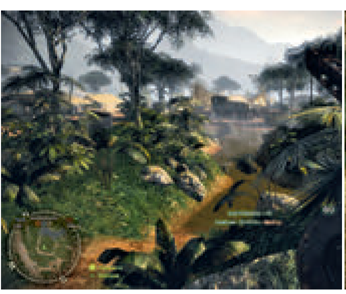
MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller

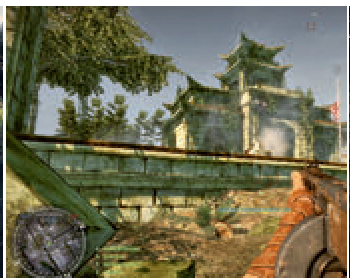


„Dezente Änderungen in bewährter Qualität"

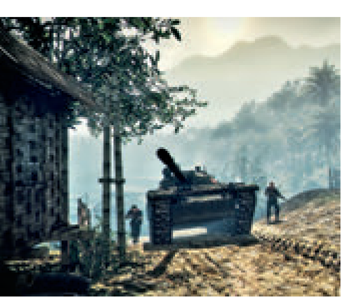
Bad Company 2 hat es jetzt bereits geschafft, mich länger zu fesseln als damals **Modern Warfare**. Daran wird sich mit **Vietnam** nichts ändern. Denn auch wenn am grundsätzlichen Spielprinzip nicht allzu viel geändert wurde, spielt es sich auf den toll konzipierten Karten erfrischend anders. Außerdem sucht die Atmosphäre ihresgleichen, vor allem dank des grandiosen Sounds.



1 **PHU-BAI-TAL** | Die erste Karte bei unserem Test-Event. Das weiträumige Areal lässt am ehesten noch typisches **BC 2**-Spielverhalten zu. Dennoch bemerkt man schon die Unterschiede.



2 **CAO-SON-TEMPEL** | Asiatische Architektur, dichte Vegetation und viele Gefechte aus nächster Nähe – hier kommt zum ersten Mal **Apocalypse Now**-Feeling auf.



3 **AUSSICHTSPUNKT** | Hinter dem schlichten Namen verbirgt sich eine der dunkelsten Karten. Nebelschwaden behindern unsere Sicht, wohl aber nicht die der Sniper auf einem Hügel.

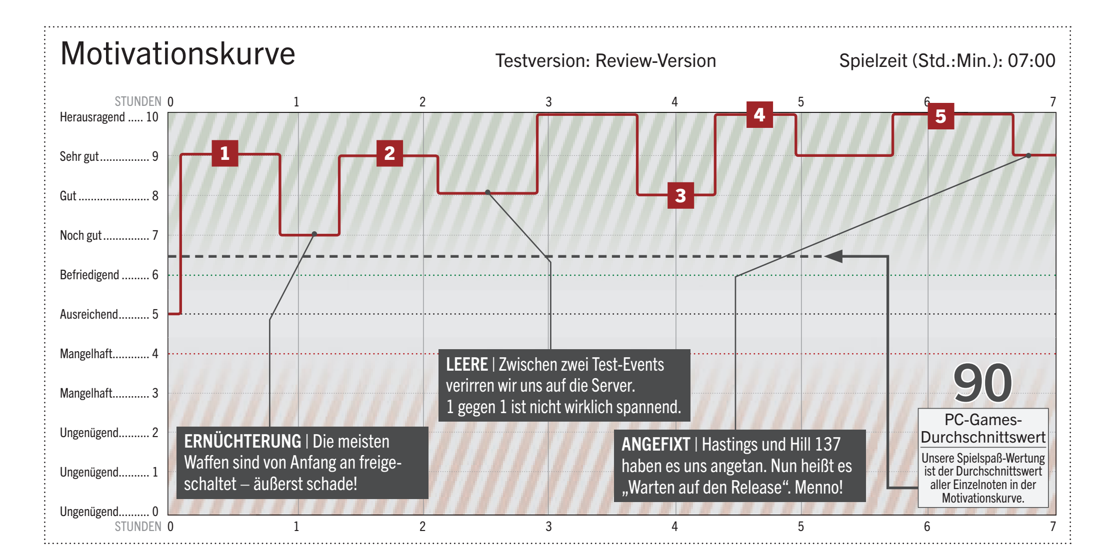


4 **HILL 137** | Unser Favorit, was die neuen Maps anbelangt, auch wenn die Wahl schwer fällt. Auf der einen Seite dominieren dichte Vegetation, Gräben und Bunker die Szenerie, auf der anderen Seite ein brennendes, napalmgetränktes Feld. Ein Stück Küstenstreifen gibt es auch noch. Außerdem eine perfekte Map, um den neuen Flammenwerfer auf Herz und Nieren zu testen. Shooter-Herz, was willst du mehr?

Motivationskurve

Testversion: Review-Version

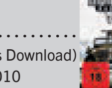
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00





5 **OPERATION HASTINGS** | Ein Klassiker aus **Battlefield: Vietnam** und ein bei den Fans extrem beliebter Schauplatz feiert sein Comeback. Bevor Sie diese Karte nach dem Release des Add-ons spielen dürfen, warten aber erst einmal 69 Millionen Team-Aktionen vonseiten der Community auf ihre Vollendung. Wir durften sie vorab auf der Map austoben und sagen: Der Community-Aufwand lohnt sich!

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM



Ca. € 13,- (nur als Download)
18. Dezember 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen das Hauptspiel samt EA-Konto, mit dem Ihre **Vietnam**-Version verknüpft wird.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Spieler- und Waffenmodelle, hübsch designte Karten
Sound: Authentischer Funkverkehr, großartiger Soundtrack
Steuerung: Standard-Shooter-Steuerung per Maus & Tastatur oder Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf neue Maps (Cao-Son-Tempel, Phu-Bai-Tal, Aussichtspunkt, Hill 137, Operation Hastings)
Zahl der Spieler: 1-32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, 1 GB RAM (2 GB Vista/7), Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8600/ Phenom II X4 940 BE, 2 GB RAM (4 GB Vista/7), Geforce GTX 260/ Radeon HD 4890

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Auf übertriebene Gewalt wird auch im **Vietnam**-Add-on verzichtet. Dennoch dreht es sich nun einmal hauptsächlich um den virtuellen Krieg, weswegen das Spiel nichts für Jugendliche ist.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Intensiv testen konnten wir **Vietnam** bei drei besonderen Events auf dem PC und der Xbox 360. Die Server waren zwar auch abseits der Events online, aber menschenleer. Während der Events fielen uns (wie bereits beim Hauptspiel) keinerlei schwerwiegende Bugs oder Unstimmigkeiten auf.

PRO UND CONTRA

- + Erfrischend anderes Spielgefühl aufgrund der „engeren" Karten
- + Sehr fair designte Maps
- + Fantastisch eingefangene Atmosphäre
- + Großartiger, authentischer Soundtrack und äußerst gelungene Sprachausgabe
- + Bewährte **Bad Company 2**-Spielmodi
- + Gute Klassenbalance
- + Tolles Zerstörungsmodell
- − Kaum freischaltbare Extras und Waffen
- − Keine neuen Spielmodi

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **90**

TIEFFLIEGER | Gerade in Gefechten gegen mehrere Gegner bleibt Ihnen keine Zeit, gezielt und taktisch vorzugehen. Vollgas und Dauerfeuer führen eher zum Erfolg.

Apache: Air Assault



Von: Sascha Lohmüller

Man fliegt einen Heli und es ist eine Simulation – zwei gute Gründe, sich Apache näher anzusehen.

Helikopter sind was Tolles. Man kommt mit ihnen schnell von A nach B, sie können im Gegensatz zu Flugzeugen fast überall landen und Airwolf war in unserer Jugend auch viel cooler als Top Gun. Die Voraussetzungen für **Apache: Air Assault** sind also durchaus rosig. Wie es der Name schon vermuten lässt, steuern Sie im neuesten Spiel von Gaijin Entertainment (**IL-2 Sturmovik: Birds of Prey**) nämlich einen Kampfhubschrauber.

Sie kennen das sicher: Sie kaufen sich ein Spiel und die Story langweilt Sie schon nach kurzer Zeit. Das kann Ihnen bei **Apache: Air Assault** nicht passieren. Es gibt nämlich keine Story. Alle 16 Missionen der Kampagne sind in sich abgeschlossene Aufträge. Hin und wieder treten zwar Personen auf, die Ihnen schon in einer Mission davor über den Weg geflogen sind, relevant ist das für die Einsätze aber zu keinem Zeitpunkt. Gameplay-Puristen wird das freuen, wir hätten uns jedoch eine zusammenhängende Geschichte gewünscht – Atmosphäre kommt so nie auf.

Vor jedem Auftrag entscheiden Sie sich für einen von zwei Schwierigkeitsgraden: Training oder Realistisch. Im Trainings-Modus spielt sich **Apache** im Grunde wie das jüngst erschienene **Hawx 2**. Mit anderen Worten: Der Fokus liegt ganz klar auf schneller, unkomplizierter Arcade-Action. Wählen Sie hingegen die Einstellung „Realistisch“, so steuert sich Ihr Heli gleich viel schwammiger, schwerfälliger und komplizierter. In diesem Moment kommen Simulations-Fans voll und ganz auf ihre Kosten. Dummerweise beschränkt sich der realistische Anspruch nur auf die Steuerung. Das Drumherum bleibt in beiden Schwierigkeitsgraden eher actionlastig. Ihre Munition geht beispielsweise nie zur Neige, sondern muss lediglich hin und wieder nachgeladen werden. Auf den Treibstoffvorrat müssen Sie genauso wenig achten wie auf irgendwelche Wetterbedingungen. Und auch die Vorgehensweise hat mit einer realen Helikopter-Mission nur wenig zu tun. Während ein richtiger Kampfhubschrauber-Einsatz von vorsichtigem Vorgehen und einer geringen Flughöhe geprägt ist, preschen Sie in **Apache** meist blind über die Gegner hinweg und decken alles mit Raketen und MG-Kugeln ein. Der Grund: Nur selten schaffen es KI-Verbündete, das Feuer auf sich zu ziehen. Meist sind Sie es selbst, der von zig Fahrzeugen und Fußsoldaten auf kilometerweite Entfernung zielsicher beharkt wird und daher ständig in Bewegung bleiben muss.

In den wenigen Momenten, in denen Sie tatsächlich taktisch vorgehen können, ohne vom Himmel geschossen zu werden, gibt Ihnen **Apache** zwei wirklich nützliche Kamera-Tools an die Hand. Per Knopfdruck schweben Sie dann auf der Stelle und beharken Gegner mithilfe einer Schwarz-Weiß- oder einer Wärmebildkamera. Auch wenn sich dahinter spielerisch nicht mehr als simples Auf-blinkende-Punkte-Schießen verbirgt, sorgen diese zwei Sondermodi für ein wenig Abwechslung.

PILOT | Neben der Verfolger- bietet Ihnen **Apache** auch eine Ego- und eine Cockpit-Ansicht – da kommt Simulations-Feeling auf.

WINTERLICH | Schlechtes Wetter, etwa dichtes Schneetreiben, hat keinerlei Auswirkungen auf das Flugverhalten Ihres Helis – unrealistisch!

Apropos Abwechslung: Mit einem mitgelieferten Editor zimmern Sie sich auf Wunsch einzelne Szenarien zusammen. Dinge wie KI-Level, Anzahl der Gegner, Wetter, Tageszeit, Helikopter-Typen und so weiter lassen sich dabei frei bestimmen. Sie pappen sogar Aufkleber auf den Heli Ihrer Wahl. Erfolgreich absolvierte Kampagnen-Aufträge schalten neue Optionen für den Editor frei. Die volle Auswahl an Einstellungsmöglichkeiten haben Sie also nur nach erfolgreichem Abschluss der Kampagne.

Alle 16 Offline-Missionen können Sie übrigens auch in einem Koop-Modus angehen. Ein Spieler übernimmt dann die Steuerung des Helis, der andere die Bordkanone. Das klingt zwar auf den ersten Blick kompliziert, funktioniert aber erstaunlich gut. Eine gewisse Einspielzeit sollte man sich dennoch gönnen, denn damit der Bordschütze vernünftig trifft, muss er sich entsprechend mit dem Piloten absprechen. Der einzige Haken an dieser ansonsten spaßigen Angelegenheit: Wenn Sie beispielsweise auf die Wärmebildkamera umschalten, hat der Pilot wenig zu tun – realistisch, aber in dem Fall langweilig.

Wer mit dem neumodischen Koop-Gedöns nichts anfangen kann, stürzt sich mit bis zu drei Mitspielern noch in 13 spezielle Online-Einsätze, in denen es auf Teamwork ankommt. Weitere Online-Modi gibt es allerdings nicht, dabei hätte sich gerade ein arcadiger Deathmatch-Modus angeboten.

Technisch leistet sich **Apache** keine Schnitzer. Die Sprecher machen einen soliden Job, die Soundeffekte passen und grafisch ragen vor allem die Helikopter-Modelle und die Wasseranimationen heraus. Einige Effekte, etwa Explosionen, wirken hingegen etwas antiquiert. Die Steuerung ist gelungen, egal ob Sie mit Maus und Tastatur, Gamepad oder gar Flightstick spielen. Vom Hocker reißt **Apache** in puncto Technik allerdings auch niemanden.

Ein großer Kritikpunkt ist das schlechte Balancing. Gerade die enorme Treffsicherheit der Gegner und der damit verbundene, stark schwankende Schwierigkeitsgrad sorgen für diverse Frustmomente. ❑

MEINE MEINUNG |

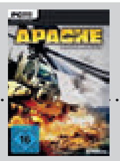
Sascha Lohmüller



„Trotz fehlender Story wirklich unterhaltsam“

Auch wenn man sich in den realistischen Modus erst hineinfuchsen muss, im Herzen bleibt **Apache** ein Action-Titel. Und der weiß zu unterhalten, auch ohne Story. Gerade die ruhigeren Momente des Spiels, etwa wenn man die Zeit hat, auf die Wärmebildkamera umzuschalten oder im Tiefflug Einzelziele auseinanderzunehmen, haben ihren Reiz. Eine gewisse Frustresistenz sollte man dennoch mitbringen, denn selbst im Trainingsmodus sind manche Missionen unfair schwer. Und eine Warnung muss ebenfalls sein: Wer eine Hardcore-Simulation erwartet, wird hier enttäuscht werden.

APACHE: AIR ASSAULT



Ca. € 45,-
19. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action/Simulation
Entwickler: Gaijin Entertainment
Publisher: Activision Blizzard
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie müssen ein Konto bei der Online-Vertriebsplattform yuplay eröffnen, das Spiel dort registrieren und sich bei Spielstart einloggen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Heli-Modelle, tolle Wasseranimation; Umgebungsgrafiken und Effekte jedoch trist
Sound: Solide Sprecher und Soundeffekte, unaufdringliche Musik
Steuerung: Gelungene, im Realistisch-Modus sehr komplizierte Steuerung per Maus & Tastatur, Joystick oder Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 16 Missionen im Koop-Modus (offline), 13 Extra-Missionen im Online-Modus
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

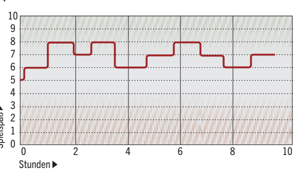
Minimum: P4 oder Athlon 64 mit 3,2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600/Radeon X1950 (Hersteller-Angaben)
Empfehlenswert: Core 2 Duo oder Athlon 64 X2 mit 2,4 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTS 250/Radeon 4850 (Hersteller-Angaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Auch wenn kein Blut fließt: In **Apache** dreht sich alles um den virtuellen Krieg.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufs-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 09:20



Mit unserer Verkaufsversion traten keinerlei Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Heli-Action
- ➕ Unterschiedliche Szenarien
- ➕ Nette Gimmicks (Wärmebildkamera)
- ➕ Viele freischaltbare Optionen für den Szenario-Editor
- ➖ Schwankender, oftmals unfairer Schwierigkeitsgrad
- ➖ Viel zu zielsichere KI-Gegner
- ➖ Keinerlei Story, kaum Atmosphäre
- ➖ Auch im Realistisch-Modus eher actionlastig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**

Von: Sascha Lohmüller

Der Winter ist da und der passende virtuelle Sport lässt nicht lange auf sich warten.



▲ **RASER** | Auch mit Schneemobilen rasen Sie die Pisten hinunter. Unsere Gegner sind die Penguins, Rockets und Galactics – Fantasienamen, ahoi; Stimmung, ade!

BALANCEAKT | Als Snowboarder vollführen Sie allerlei Tricks, darunter unrealistisch weite Sprünge und Rutschpartien über Geländer. Als Belohnung gibt's Turbo-Energie.

Winter Sports 2011

Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christuskind, sondern wir werden auch zu Beginn der kalten Jahreszeit mit Wintersport-Spielen beglückt. **Winter Sports 2011: Go for Gold** ist dabei der geistige Nachfolger der RTL-Wintersportreihe.

Wie schon beim Leichtathletik-Ableger **Summer Challenge** führen Sie in **Winter Sports 2011** Fantasie-Mannschaften ins Rennen, die so lächerliche Namen wie Buccaneers oder Wolves tragen. Obwohl nun immerhin eine Landesflagge neben den Teams eingeblendet wird, will kaum Wintersport-Atmosphäre aufkommen.

Mit dem Team Ihrer Wahl meistern Sie im Anschluss mehrere Spielmodi. Neben Mehrspieler-Disziplinen (dazu später mehr) bestreiten Sie vorgegebene oder selbst zusammengestellte Cups sowie einen Karrieremodus. In diesem erhalten Sie für Siege Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihrem Athleten Dinge wie neue Anzüge kaufen. Der Lohn fürs Shoppen: ein Geschwindigkeitsbonus oder dergleichen – ganz nett, mehr aber auch nicht. In den Cups hingegen spulen Sie die vorgegebenen (oder ausgewählten) Disziplinen der Reihe nach ab.

Schnell werden neben der fehlenden Atmosphäre weitere Mankos des Spiels deutlich. Beispielsweise die KI: Während Sie Ihren Bot-Kollegen in Rennen, bei denen es auf Schnelligkeit ankommt, regelmäßig davonfahren, sind die KI-Kontrahenten in anderen Disziplinen kaum zu schlagen. Im Biathlon schießen die Herrschaften dreimal so schnell wie Sie – hier lauert Frustpotenzial.

Zudem verwirren Dinge wie die Bildschirmanzeigen. Wie viel Adrenalin (eine Art Turbo) Sie übrig haben, sehen Sie beispielsweise nur, wenn Sie es aktivieren – umständlich. Schade eigentlich, denn das Drumherum stimmt. Die Strecken sind liebevoll gestaltet und die Präsentation ist gelungen, wenn auch die Zwischensequenzen bisweilen für unfreiwillige Komik sorgen.

Diejenigen, die sich nicht mit der KI auseinandersetzen wollen, treten gegen bis zu drei Mitspieler an. Neben den normalen Cups messen Sie sich hier auch in diversen Sonderdisziplinen. Dann sammeln Sie beispielsweise Münzen oder fahren mit einer Flagge durch die Gegend. Die meisten dieser Disziplinen wirken jedoch aufgesetzt. Der größte Witz zum Schluss: Um zu spielen, wird zwingend ein Gamepad benötigt. Herzlichen Glückwunsch. ❑

MEINE MEINUNG |

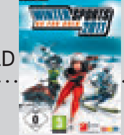
Sascha Lohmüller



„Nett präsentiert, aber völlig belanglos"

Die Wintersport-Reihe von 49 Games stand bisher immer für solide, aber etwas dröge präsentierte und nicht sonderlich tiefgründige Unterhaltung. Der erste Spross der Reihe ohne RTL-Namenszug bietet im Grunde das Gameplay vom Vorjahr, nur diesmal mit unfairer KI und null Atmosphäre. Ich fand es schon bei **Summer Challenge** schade, dass keine Original-Athleten oder zumindest Länder mit Fantasie-Sportlern dabei waren. Stattdessen führe ich die Wolves zur Gold-Medaille – lächerlich! An allen Ecken und Enden ist das Spiel voll vertaner Chancen, denn die Präsentation ist gelungen und auch die Grundideen hinter den Disziplinen und den Modi sind gut.

WINTER SPORTS 2011: GO FOR GOLD



Ca. € 30,-
29. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: 49 Games
Publisher: Dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen muss die Original-DVD eingelegt sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Strecken, durchschnittliche Charaktermodelle
Sound: Gut eingefangene Wettkampfatmosphäre, lachhafter Ansager
Steuerung: Ein Gamepad ist zwingend erforderlich und die Tastenbelegungen sind etwas unkomfortabel.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sechs verschiedene Spielmodi (Wettkampf, Erobere die Flagge, Herrschaft, Münzwettkampf, Geschwindigkeitswettkampf, Zeitfahren)
Zahl der Spieler: 1-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

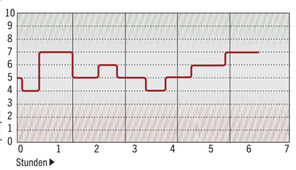
Minimum: P4 3,0 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM (2 GB Vista/7), Geforce 7600 GT/Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM (4 GB Vista/7), Geforce 8800 GT/ Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Sport mag Mord sein, in **Winter Sports 2011** ist das Geschehen aber jederzeit familientauglich und harmlos.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufs-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 06:10



Mit unserer Verkaufsversion traten weder Bugs noch Abstürze auf. Vom Skispringen mal abgesehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsch modellierte Strecken
- ➕ Gelungene „Stadion"-Atmosphäre
- ➕ Unterhaltsame, bisweilen aber unfreiwillig komische Präsentation
- ➕ Abwechslungsreiche Disziplinen
- ➖ Aufgesetzte, belanglose Mehrspieler-Modi
- ➖ Wenig Atmosphäre aufgrund der Fantasie-Mannschaften
- ➖ In einigen Disziplinen unfaire KI
- ➖ Schwankender Schwierigkeitsgrad
- ➖ Gamepad-Zwang – armselig für ein PC-Spiel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **56**

Von: Viktor Eippert

Dürfen wir vorstellen? Das ist Deathspank, Diablos kleiner, schräger und bunter Cousin.



GERECHTE STRAFE | Für jedes besiegte Monster gibt's Gerechtigkeitspunkte. Sind genug angesammelt, kann Deathspank eine Spezialattacke zum Besten geben.

Deathspank

Entwicklerlegende Ron Gilbert (der Erfinder von **Monkey Island**) verwirklichte zusammen mit dem Entwicklerstudio Hothead Games seine Vision, ein actiongeladenes Hack&Slay-Konzept mit dem Witz eines schrillen Adventures zu verbinden. Heraus kam das vor Humor triefende und mit Klischeeanspielungen vollgestopfte **Deathspank**.

Darin steuern Sie den gleichnamigen Helden, der vieles ist, nur nicht gewöhnlich. Er hat für alles und jeden einen pompösen Spruch parat und ist angetrieben von dem Wunsch, die Welt von sämtlichen Monstern und jeglicher Ungerechtigkeit zu befreien. Auf der Suche nach einem magischen Artefakt stapft Deathspank durch eine quietschbunte Spielwelt im Comiclook, an Häusern und Bäumen im Stil von liebevollen Pappaufstellern vorbei. Neben der schrägen Grafik unterstreicht auch der Sound deutlich, dass **Deathspank** sich absolut nicht ernst nimmt. Die englischen Sprecher warten mit einer ulkigen Betonung auf und die Dialoge verschaukeln großzügig Rollenspielklischees und lassen immer wieder witzige Anspielungen hervorblitzen.

Im Kern ist **Deathspank** ein klassischer Hack&Slay-Titel mit oberflächlichen Rollenspiel-Elementen: Sie verkloppen in actionreichen Kämpfen reihenweise Monster, erhalten Erfahrungspunkte und verbessern die Ausrüstung des extravaganten Protagonisten immer weiter. Ansonsten lösen Sie simple Aufträge wie Botengänge für NPCs. Verliert der Held zu viele Lebenspunkte, stärkt er sich mit einer Mahlzeit. Wenn ihn ein Gegner während dieser Essenspause trifft oder der Held eine Aktion ausführt, wird die Heilung unweigerlich abgebrochen. Das zwingt Sie dazu, oft und lange vor Gegnern zu flüchten, und raubt den Kämpfen die Dynamik. Wer mag, kann auch zu zweit im lokalen Koop-Modus Monster verhauen. Doch selbst das tröstet nicht über das eintönige Spielprinzip hinweg. ❑

MEINE MEINUNG |

Viktor Eippert





„Humorvolle Monsterhatz ohne Tiefgang"

Angesichts all der aktuellen Fortsetzungen bekannter Marken weiß ich kleine Indie-Titel mit frischen Ideen wie **Deathspank** wirklich zu schätzen. Wer über das eintönige Spielprinzip hinwegsieht, bekommt ein nettes Spiel für zwischendurch geboten. Die grandiosen Dialoge und Sprecher sorgten bei mir für regelmäßiges Grinsen und die Anspielungen auf typische Rollenspiel-Elemente sind gut gelungen. Wer allerdings für den Murks von einem Heilungssystem verantwortlich ist, sollte sich für diese spielerische Zumutung schämen! Bitte, liebe Entwickler, bessert hier im dritten Teil unbedingt nach! Und wenn ihr schon dabei seid, könnt ihr auch gleich eine ordentliche Schippe Abwechslung draufpacken.

DEATHSPANK

Ca. € 13,-
26. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Hothead Games
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Dauerhafte Anbindung an Steam zum Spielen erforderlich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Comicartiger, schriller Grafikstil mit liebevoll gestalteten Charakteren und Hintergrundobjekten
Sound: Die englischen Sprecher leisten ausgezeichnete Arbeit und die Musik sorgt für gute Laune.
Steuerung: Die Bedienung geht sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Gamepad gut von der Hand.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ein Gamepad vorausgesetzt, kann jederzeit ein zweiter Spieler lokal einsteigen und Sie unterstützen.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

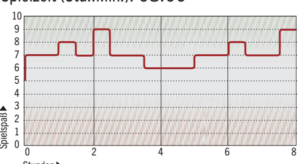
Minimum: 2,8 GHz Singlecore, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Win7/Vista), Geforce 7800 GT/Radeon X1900 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Win7/Vista), Geforce 9800 GTX/Radeon HD 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Sie nehmen es ausschließlich mit Monstern auf und Bluteffekte sind rar gesät. Zudem wird das Geschehen durch die Comic-Grafik entschärft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Während unserer gesamten Testzeit lief **Deathspank** völlig rund und wies keinerlei Fehler auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Witzige Dialoge mit sehr guten Sprechern
- ➕ Zahlreiche Anspielungen auf Rollenspiel-Klischees
- ➕ Detailverliebte Comic-Grafik
- ➕ Massenhaft motivierende Items
- ➖ Eintöniges Spielprinzip
- ➖ Charakterentwicklung nur sehr rudimentär
- ➖ Umständliches Heilungssystem mit nervtötenden Schmatz-Geräuschen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE



AB AN DIE FRONT | In der zweiten Episode verschlägt es Deathspank an einen Kriegsschauplatz im modernen Setting.

Bereits einen Monat nach dem Debüt folgte Ende November die zweite Episode rund um den etwas bekloppten Helden.

Deathspank: Thongs of Virtue setzt dort an, wo die erste Episode endet, und kostet ebenfalls 13 Euro. Das Spielgeschehen wandert in die Neuzeit und Deathspank schießt nun mit Maschinengewehren um sich. Doch ansonsten ist alles beim Alten: Sie beginnen wieder bei null, zerschnetzeln Unmengen an Gegnern, erfüllen seichte Quests, verfüttern im Minutentakt allerhand Essbares an Ihren Helden und amüsieren sich über die gut vertonten Dialoge und die zahlreichen Anspielungen. Wie schon der erste Teil bietet auch **Thongs of Virtue** etwa acht bis zehn Stunden leicht bekömmlichen Spielspaß. Wenn Ihnen **Deathspank** gefallen hat, wird auch **Thongs of Virtue** Ihrem Geschmack entsprechen. Falls nicht, lassen Sie besser die Finger davon!

Von: Christian Schlütter

Zwei Chaosbullen machen ein frei befahrbares Köln unsicher. Überraschend spaßig!



▶ **ABBRUCH** | Gerade auf der Autobahn kommt es immer wieder zu spektakulären Crashs mit Explosionen.

▼ **GELEITSCHUTZ** | Auf dem Weg zum Gefängnis beschützen Sie den Transporter vor Syndikat-Mitgliedern.





AUF SPEED | Bei den Meisterschaftsrennen wird Ihnen die Ideallinie eingeblendet.

Alarm für Cobra 11: Das Syndikat

Sie sind zurück: die Polizisten, die mehr Chaos anrichten als die eigentlichen Bösewichter. Genau wie die TV-Serie hat sich mittlerweile auch die Rennspiel-Reihe zu einer festen Größe im Genre etabliert. Auch in **Das Syndikat** zerlegen Semir und Ben einen ganzen Fuhrpark von Dienstwagen. Das neueste **Alarm für Cobra 11**-Spiel hat jedoch mehr zu bieten als spektakuläre Unfälle.

Entwickler Synetic verfolgt einen stärkeren Open-World-Ansatz als noch im Vorgänger und hat dafür eine frei befahrbare Version von Köln erschaffen, in der Sie Wahrzeichen wie den Dom oder den Bahnhof wiedererkennen. Wie der Untertitel schon vermuten lässt, macht in der virtuellen Rheinstadt ein Verbrecherkartell die Straßen unsicher. In der Rolle von Semir und Ben erledigen Sie kurzweilige Aufträge, um Informanten auf Ihre Seite zu ziehen, verteilen Überwachungskameras und decken geheime Treffpunkte des Syndikats auf. So sammeln Sie Informationen über die Kriminellen und können sie in rasanten Verfolgungsjagden stellen und verhaften. Diesmal dürfen Sie sogar aus dem Fenster auf Feinde schießen. Zwischendurch erledigen Sie Nebenmissionen oder nehmen an Meisterschaftsrennen im **NfS: Underground**-Stil teil.

Genug zu tun gibt es also in **Das Syndikat**. Leider wird die Story nur durch die Stimmen der Protagonisten zusammengehalten. Videos gibt es nicht. Außerdem ist die Steuerung diesmal auf die Xbox ausgelegt, was gerade beim Zielen stört. Die Wagenmodelle überzeugen, die Umgebungen wirken aber zu steril. Realismus hat in solch einem Spiel natürlich nichts verloren. Da werden Reifenschäden schon mal während der Fahrt behoben. ❑

MEINE MEINUNG |

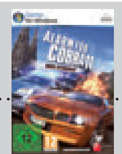
Christian Schlütter



„Meiner Meinung nach der bisher beste Teil!“

Das neue Open-World-Feeling gefällt mir sehr gut. Und das nicht nur, weil ich Köln als Stadt einfach mag. Synetic hat es geschafft, die Metropole mit Aufgaben zu füllen, aber nicht zu überfrachten. Außerdem enthält **Das Syndikat** keine ellenlangen, nervigen Sprungpassagen mehr. Stattdessen rase ich durch die City, erfreue mich am strunzdoofen Gelaber der beiden Hauptdarsteller und zerbrösele ohne Konsequenzen Luxuskarossen, Bushaltestellen und Tankstellen. Unrealistisch? Mir doch egal! Wer eine Rennsimulation will, soll woanders suchen. Hier gibt es pure Action! Kölle Alaaf!

ALARM FÜR COBRA 11: DAS SYNDIKAT



Ca. € 24,-
23. Dezember 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rennspiel
Entwickler: Synetic
Publisher: dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel benutzt Microsofts Games-for-Windows-Live-Service. Sie müssen sich bei Spielstart einloggen, um zum Beispiel abspeichern zu können.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Autos sind klasse modelliert und detailreich, die Umgebungen sehen oft zu steril aus.
Sound: 08/15-, aber passende Musiktracks, Originalsprecher
Steuerung: Zu sehr auf den Xbox-Controller ausgelegt. Fahren klappt, Zielen fällt schwer.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Rennen, Checkpoint-Rennen, freies Fahren und Deathmatch für bis zu acht Spieler. Zusätzlich Splitscreen-Modus für vier Spieler.
Zahl der Spieler: 8 (4 im Splitscreen)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

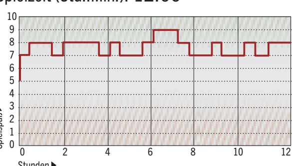
Minimum: Athlon 64 4000+/Pentium 4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Radeon HD 3650/Geforce 8600 GT
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5200+/Core 2 2 GHz, 2 GB RAM, Radeon HD 3850/Geforce 8800 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Jede Menge Blechschaden und böse Buben – Blut oder körperliche Gewalt bekommen Sie aber nicht zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version 4.0.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Wir testeten die Review-Version 4.0.0.0. Es traten keine Abstürze oder Programmfehler auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßiger und gut funktionierender Open-World-Ansatz
- ➕ Große Auswahl an hübsch designten Vehikeln
- ➕ Rasante Action, abwechslungsreiche Missionen
- ➖ Steuerung zu „konsolig“
- ➖ Keine Videos, wenig Atmosphäre
- ➖ Sterile Strecken, 08/15-Musik

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**



Von: Christian Schlütter

Das Knobelspiel hätte sich besser für eine Plattform entschieden.

EVIL KNIEVEL | Dank geschickter Rampenplatzierung hüpft dieses Motorrad über eine Reihe Busse.

Create

In den 90er-Jahren des letzten Jahrhunderts war eine Knobelspiel-Reihe namens **The Incredible Machine** sehr beliebt. Mit allerlei Alltagsgegenständen, Seilen, Kurbeln und Ähnlichem setzten Sie darin Kettenreaktionen in Gang, um Rätsel zu lösen. Dieses simple Prinzip greift jetzt EA mit **Create** auf, ist dabei aber weniger erfolgreich.

In jeder der zehn Welten haben Sie zunächst einmal eine recht leere Kulisse vor sich, die Sie nach Belieben mit Farben, Aufklebern und Gegenständen vollkleistern dürfen. Die einzelnen Szenarien widmen sich dabei jeweils einem Thema. Mal steht Zirkus auf dem Programm, mal geht es um Raumfahrt. Punkte bekommen Sie, wenn Sie sogenannte **Create**-Ketten abschließen. Das Spiel gibt Ihnen dabei zum Beispiel vor, zunächst eine Hintergrundtapete aufzuhängen, danach einige Blumen zu verteilen und dann noch die Wände mit Aufklebern zu verschönern. Wenn Sie sich dabei geschickt anstellen, schalten Sie neue Gegenstände frei. Schwierig an der Sache ist aber, dass es manchmal zwingend erforderlich ist, Blumen zum Beispiel an eine bestimmte Stelle im Level zu platzieren. Da Ihnen das Programm aber keinen Hinweis darauf gibt, hilft nur Ausprobieren.

Der eigentliche Puzzle-Kern von **Create** sind aber die zehn Herausforderungen, die in jeder Welt verteilt sind. So gilt es etwa, ein Motorrad über eine Reihe von Doppeldeckerbussen springen zu lassen oder zwei Luftballons mit der Hilfe von Ventilatoren in ein Zielgebiet zu bugsieren. Für jede Herausforderung stehen Ihnen nur wenige Gegenstände zur Verfügung. Die Aufgaben werden nach und nach kniffliger, was **Create** nicht nur für Kinder interessant macht.

So viel macht Create also nicht falsch. Das Puzzle-Projekt scheitert vielmehr an der Steuerung. Das Radialmenü, das Sie für die Auswahl von Gegenständen aufrufen müssen, ist beispielsweise klar auf Konsolen zugeschnitten.

Zudem lassen sich Gegenstände wie Rampen oder Bälle nur sehr schwer präzise platzieren und in Sackgasse-Situationen gibt Ihnen das Spiel viel zu wenig Hilfestellung. Deswegen dürfte gerade die anvisierte Gruppe der Casual-Spieler in höheren Levels schnell frustiert sein. ❑

MEINE MEINUNG |

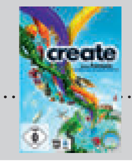
Christian Schlütter



„Puzzle-Zehner ohne Steuermann"

Spiele wie **The Incredible Machine** gibt es meiner Meinung nach auf dem PC zu wenige – jedenfalls als Vollpreistitel. Eigentlich löblich also, dass sich EA an so etwas wagt. Allerdings hätte man sich für eine Plattform entscheiden sollen. Wäre der Titel nur für den heimischen Rechner entwickelt worden, wäre sicher auch eine eingängigere Steuerung herausgekommen. So aber entnervt **Create** den Spieler mit verzweigten Radialmenüs und hakeligem Platzieren von Gegenständen. Die bunten Umgebungen und die große Auswahl an Verzierungen beschäftigen trotzdem eine ganze Weile. Schade um die vertane Chance!

CREATE



Ca. € 30,-
18. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: EA Bright Light
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Aktivierung mit beiliegendem Code, zum Spielen muss die DVD im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Farbenfrohe Umgebungen, hübsche Modelle
Sound: Entnervende Musik, spärliche Soundeffekte
Steuerung: Auf Konsolen ausgelegte Menüs und Befehlsketten; auf dem PC teilweise völlig unsinnig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

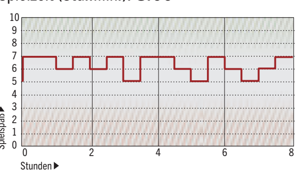
Minimum: Pentium 4 mit 1,8 GHz, 1 GB RAM, Geforce FX 5600/ Radeon 9500
Empfehlenswert: Intel Core Duo mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7200 GT/ Radeon x1600

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Absolut jugendfreies Puzzlespiel

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Wir testeten mit der Verkaufsversion des Spiels. Uns kamen keine Abstürze oder schwerwiegende Fehler unter.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Die zehn großen Welten lassen der Kreativität viel Spielraum.
- ⊞ Große Auswahl an Verzierungsobjekten
- ⊞ Knifflige Herausforderungen, die nicht nur jüngere Semester fordern
- ⊟ Oft ist nicht klar, welche **Create**-Ketten Sie wo platzieren müssen.
- ⊟ Die auf Konsolen ausgelegte Steuerung ist am PC nicht besonders sinnvoll.
- ⊟ Menüs sind oft verschachtelt
- ⊟ Präzises Platzieren von Gegenständen wird durch die Steuerung erschwert
- ⊟ Musik wird schnell langweilig
- ⊟ Die Welten hängen nur lose zusammen.
- ⊟ Das Spiel gibt Ihnen zu wenig Hilfestellungen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **63**

Von: Christian Schlütter

Die Versoftung des letzten Potter-Bandes nervt mit öden Missionen und einer dämlichen Steuerung.



▼ **GEFAHR** | Im schlicht gestalteten Zaubereiministerium treffen Sie nicht nur auf bekannte Gesichter, sondern auch auf Dementoren.





WENIGER KLUG | In den meisten Missionen klicken Sie dümmliche Gegner aus dem Weg.

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1

Dass ausgerechnet das neueste **Harry Potter**-Spiel als Präsentationsobjekt für Microsofts Fuchtel-Steuerung Kinect herhalten musste, kam uns schon auf der Gamescom-Pressekonferenz spanisch vor. Unsere Befürchtungen haben sich bestätigt. **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1** ist auf der Xbox unschön und auf dem PC eine mittlere Katastrophe.

Die Story folgt nur ganz grob den Ereignissen im Buch. Oberbösewicht Voldemort hat das Zaubereiministerium übernommen. Die drei Protagonisten Harry, Ron und Hermine können nicht in die Schule Hogwarts zurück. Also durchstreifen sie sowohl die Zauberer- als auch die Muggelwelt auf der Suche nach Horkruxen – magischen Gegenständen, in denen Voldemort einen Teil seiner Seele versteckt hat.

Das Spiel zu **Harry Potter und der Halbblutprinz** verfolgte noch einen interessanten Open-World-Ansatz. Sie durften Hogwarts und Umgebung frei erkunden und sich dort Herausforderungen stellen. Der neueste Ableger der Serie hingegen zaubert Ihnen wie aus dem Nichts Missionen vor die Füße, die an Anspruchslosigkeit kaum zu überbieten sind. Die meiste Zeit rennen Sie durch schlauchförmige Levels und beseitigen mit Ihrem Zauberstab Gegner. Das Upgrade-system braucht dabei kein Mensch, bis auf wenige Ausnahmen kommen Sie auch mit dem Stupor-Spruch fabelhaft gegen die KI-losen Todesser an. Unterbrochen wird die Klickerei durch Schleicheinlagen mit einem Tarnumhang, die aber durch die unglaublich hakelige und ungenaue Steuerung zur Geduldsübung werden.

Grafisch würde das Spiel neue Maßstäbe setzen, wenn es ein Titel aus den frühen 90ern wäre. Die meisten Umgebungen sind detailarm, die Texturen verwaschen und die Zwischensequenzen liegen nur in einer lächerlich geringen Auflösung vor. Außerdem wirken die Charaktere wie deformierte Abziehbilder ihrer Schauspieler-Vorlagen. Dafür überzeugen die deutschen Originalsprecher und die orchestrale Musikuntermalung. ❑

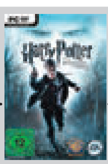
MEINE MEINUNG |
Christian Schlütter



„Stupid mit Stupor – ein Tiefpunkt!“

Ich halte Joanne K. Rowling für eine Möchtegern-Autorin, die von subtilem Schreiben nichts versteht. Trotzdem haben mich die Filmumsetzungen ihrer Werke und auch das letzte Potter-Spiel gut unterhalten. Was hier als Software vorliegt, ist aber so inkonsistent und unsauber gemacht, dass es einfach keinen Spaß macht. **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1** langweilt mit doofen Missionen und nervt gerade am PC mit einer Steuerung aus der Hölle. Und da den Missionen ein Zusammenhang fehlt, ist auch der Potter-Atmosphäre-Bonus schnell dahin.

HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES 1



Ca. € 45,-
18. November 2010

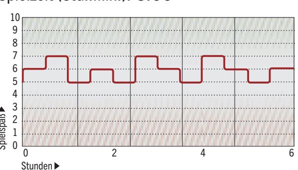
ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Action-Adventure
Entwickler: EA Bright Light
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Aktivierung mit beigelegtem Code, die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Zwischensequenzen haben eine lächerliche Auflösung, Texturen verpixeln, die Spielwelt wirkt teilweise antiquiert.
Sound: Originalsprecher und tolle Musikuntermalung.
Steuerung: Schreckliches Zusammenspiel von Maus und Tastatur, das selbst Hartgesottene zur Verzweiflung treiben kann.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 2,4 GHz Single-Core, 1 GB RAM, Geforce 6800/Radeon X1600
Empfehlenswert: 2 GHz Dual-Core, 2 GB RAM, Geforce 8800

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 12 Jahren
Wie schon die letzten Potter-Bände und -Spiele kommt **Die Heiligtümer des Todes** sehr düster rüber. Haufenweise Leichen oder Blut brauchen Sie aber nicht zu befürchten. Harry bleibt weitgehend kinderkompatibel.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00



Wir spielten die Verkaufsversion des Spiels, die recht lange für eine Installation brauchte. Abstürze oder grobe Fehler fielen uns während des Tests aber nicht auf.

PRO UND CONTRA
- ➕ Kurzzeitig Potter-Atmosphäre
- ➕ Gute Synchronsprecher und Musik
- ➖ Schrecklich hakelige, ungenaue und kontraproduktive Steuerung
- ➖ Langweilige, sich immer wiederholende Missionen
- ➖ Keine durchgehend spannend erzählte Geschichte
- ➖ Extrem hässliche, detailarme Grafik
- ➖ Kamera dreht sich ständig in ungünstige Positionen
- ➖ Schlauchartige Level
- ➖ Kein freies Speichern

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **59**

Von: Thorsten Küchler

Vier Spinnenmänner, eine Überraschung: Diese Comic-Versoftung ist richtig gut!





▼ **SAM FISHERS ERBE** | Spider-Man Noir schleicht durch eine monochrome Spielwelt und überrumpelt seine Gegner hinterrücks.

▲ **ICH-PERSPEKTIVE** | Bosskämpfe wie hier gegen Kraven unterteilen sich stets in zwei Phasen: Zuerst hauen Sie den Gegner weich (großes Bild oben), dann geben Sie ihm mittels einer schicken Ego-Prügelei den Rest (kleines Bild unten).

Spider-Man: Dimensions

Spider-Man trat seit seinem Magazin-Debüt (1962) in einer ganze Reihe von Comic-Serien auf. Entwickler Beenox packt nun vier der bekanntesten Spinnenmann-Versionen in ein einziges Spiel: Bösewicht Mysterio zerstreut ein Artefakt in verschiedene Dimensionen – und so müssen Spider-Man Noir, Spider-Man 2099, Amazing Spider-Man und Ultimate Spider-Man zusammenarbeiten.

Die vier Spider-Man-Varianten sehen nicht nur grundverschieden aus, sie spielen sich auch unterschiedlich. Während etwa Ultimate Spider-Man dank seines Wutmodus besonders hart zuschlagen kann, fliegt sein 2099-Bruder in einigen Abschnitten durch die Lüfte. Der individuellste Superheld des Quartetts ist aber Spider-Man Noir: Wie sein Name andeutet, schleicht der schwarze Spinnerich durch das New York der 30er-Jahre. Im Gegensatz zu den drei anderen Dimensionen geht es hier weitaus taktischer zu: Ob der Verletzlichkeit Ihres Recken müssen Sie unbemerkt in den Rücken der Feinde gelangen, um diese dann lautlos auszuschalten. Ein ausgelöster Alarm endet nämlich meist tödlich für die Spielfigur.

Am Ende jedes der 14 Levels wartet ein Bossduell gegen einen der berühmten Comic-Rivalen von Spider-Man auf Sie: Ob nun Electro, Scorpion, Doctor Octopus oder der eingangs erwähnte Mysterio – jeder Superschurke will in zwei Phasen bezwungen werden. Zuerst analysieren Sie das jeweilige Angriffsmuster und klopfen die Energieleiste des Gegners weg, dann wechselt das Spiel in Spider-Mans Ich-Perspektive. Was folgt, ist eine Art Ego-Beat-'em-Up: Sie blocken die Schläge des Gegners und kontern im richtigen Moment – spielerisch recht simpel, aber überaus schick inszeniert.

Auch nach Abschluss des 10-stündigen Abenteuers motiviert **Spider-Man: Dimensions** zum Weiterspielen. Denn in den Levels sind insgesamt 180 Herausforderungen versteckt, die Sie angehen können. Die Erfüllung dieser Mini-Missionen wird mit freischaltbaren Kostümen und weiteren Extras belohnt. ❑

MEINE MEINUNG |

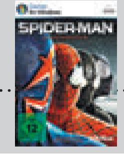
Thorsten Küchler



„Brillante Idee, kompetente Ausführung!"

Selten lag ich mit meinen Erwartungen vor dem Test so weit daneben: Was wie ein weiterer Lizenz-Unsinn der Marke „Schnell Geld gemacht" aussah, hat den Autor dieser Zeilen phasenweise umgehauen! Klar, die Kämpfe laufen stets auf wildes Knöpfehämmern hinaus. Aber was Entwickler Beenox in Sachen inszenatorische Einfälle, spektakuläre Bossduelle und stilvolle Grafik abliefert, erstaunt immer wieder. Und dass Fans der Vorlage mit gleich vier verschiedenen Versionen des Titelhelden rumspielen dürfen, ist ebenfalls einmalig. Alles in allem also einer der besten Comic-Versoftungen bislang.

SPIDER-MAN: DIMENSIONS



Ca. € 30,-
25. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Beenox
Publisher: Activision
Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln
Kopierschutz: Der Original-Datenträger muss zum Starten des Spiels im Laufwerk liegen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle Animationen, wunderhübsche Zeichentrick-Optik und schicke Effekte. Allerdings sind einige Texturen arg unscharf.
Sound: Die englischen Sprecher sind allesamt sehr gut. Ebenfalls klasse: Die Musik passt sich dynamisch den verschiedenen Szenarien an.
Steuerung: Mit Maus und Tastatur teils hakelig und ungenau. Wir empfehlen daher ein Gamepad.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

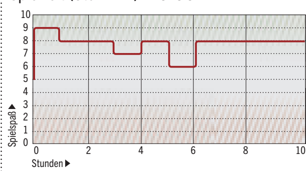
Minimum (Herstellerangaben): Intel Core 2 Duo 2,6 GHz oder Athlon 64 X2 3800+, Geforce 7800 oder Radeon X1800, 1GB RAM (Windows XP), 2 GB RAM (Windows Vista/7), 14 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel dreht sich zwar ausschließlich um Kämpfe gegen Verbrecher, bleibt aber comictypisch unblutig. Der Humor in den Dialogen ist allerdings sehr sarkastisch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Retail-Version lief problemlos. Einige Spieler berichten jedoch von Grafikfehlern und Steuerungs-Bugs – beides trat bei keinem unserer Test-Systeme auf.

PRO UND CONTRA

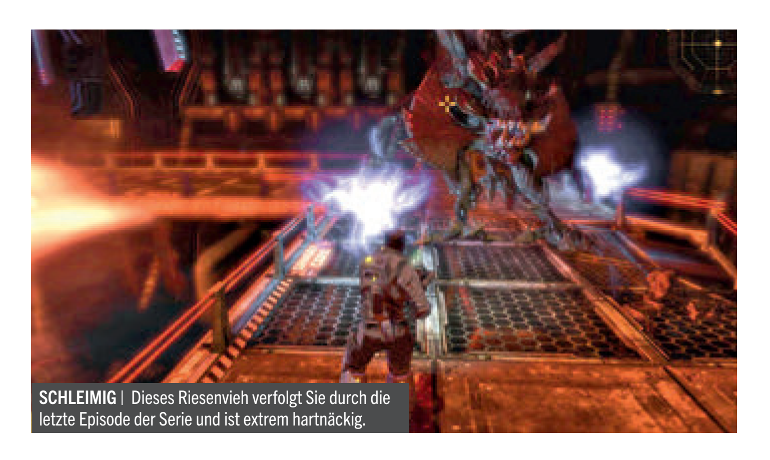
- ➕ Tolles Spielkonzept: Sie steuern nicht nur einen, sondern gleich vier Spinnenmänner
- ➕ Teils atemberaubende Inszenierung mit vielen pfiffigen Ideen
- ➕ Motivierende Rollenspiel-Elemente und versteckte Extras
- ➖ Drei der vier Spider-Männer spielen sich sehr ähnlich
- ➖ Kämpfe und Aufgaben wiederholen sich ständig und werden öde

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Von: Christian Schlütter

Zum Ende hin bekommt die Alien-Ballerei doch noch die Kurve.


SCHLEIMIG | Dieses Riesenvieh verfolgt Sie durch die letzte Episode der Serie und ist extrem hartnäckig.

Alien Breed 3: Descent

Im November erschien endlich der dritte und letzte Teil der Neuauflage des Shooter-Klassikers **Alien Breed**. Während sich die beiden Vorgänger nicht gerade mit Ruhm bekleckerten, kommt nun zumindest am Ende der Trilogie etwas Spannung auf.

Kurz zusammengefasst: Das Raumschiff Leopold kollidierte in den Weiten des Alls mit einem riesigen Alien-Schiff. Schiffstechniker Conrad arbeitete in **Alien Breed** nicht nur daran, den Kahn wieder flottzukriegen, sondern zerschnetzelte auf seinem Weg durch die Korridore auch einen Haufen schleimiger Alien-Insekten, die ihm ans Leder wollten.

In **Alien Breed 3: Descent** ist dann alles wie immer, nur schlimmer: Während Conrad sich einem durchgeknallten Wissenschaftler stellt, stürzen die beiden durch die Kollison verkeilten Raumpötte auf einen Eisplaneten und laufen voll Wasser.

Wasser marsch also! Das sorgt zumindest bei der Spielumgebung für etwas Abwechslung. Immer wieder werden Bereiche geflutet oder Sie müssen achtgeben, weil Wasserlachen unter Strom stehen.

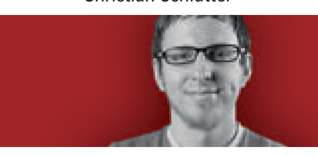
Elektrizität setzen Sie auch gegen die anstürmenden Feinde ein. Die Elektro-Gun ist neben dem Projekt-X-Gewehr eine der neuen Waffen und der neue Elektro-Schocker-Gegner schleudert Ihnen Energieblitze entgegen. Ansonsten bleibt das Gameplay beim Alten: Sie stapfen durch Korridore, benutzen hier und da ein Terminal und erledigen ein Alien nach dem anderen. Es gilt also: Hirn ausschalten und andauernd klicken.

Allerdings schafft es Entwickler Team 17 diesmal tatsächlich, einige Stellen spannend und fordernd zu machen. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas höher und die Aliens tauchen überraschender auf als in den Vorgängern. Auch die Bosskämpfe sind spannender gestaltet. Ein Riesenalien verfolgt Sie durch mehrere Levels, auf einem fahrenden Lastenaufzug müssen Sie sich sowohl gegen Außerirdische als auch gegen Selbstschussanlagen verteidigen.

Durch den höheren Schwierigkeitsgrad nervt es aber umso mehr, dass Sie nur an bestimmten Punkten abspeichern können. In einigen Szenen schaltet die immer noch störrische Kamera in die Verfolger-Ansicht, in der die Unreal-Engine-3-Grafik mit hübschen Texturen und Waffeneffekten richtig schön zum Tragen kommt. ❑

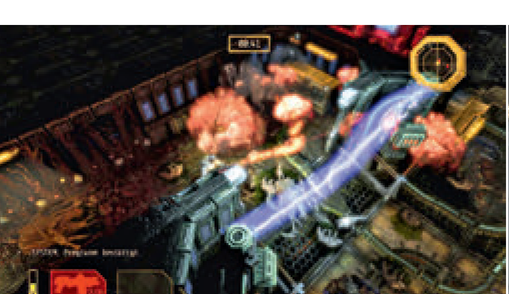
MEINE MEINUNG |

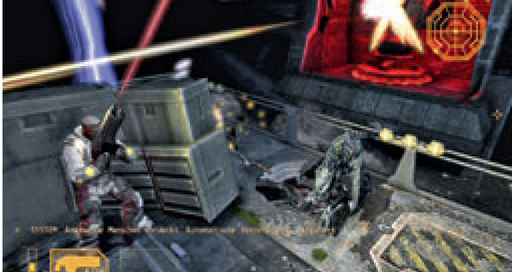
Christian Schlütter



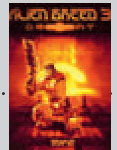
„Überraschend: Ein gelungener Abschluss."

Gleich vorweg: Auch **Alien Breed 3: Descent** ist kein grandioses Spiel. Es ist repetitiv, hirnlos und kann höchstens einen kleinen Nostalgiefaktor altgediente Zocker anlocken. Außerdem ist auch der dritte Teil der Serie extrem kurz. Wer knallharte Balleraction mit Skills und Waffenupgrades will, sollte lieber zur **Alien Shooter**-Reihe greifen. Trotzdem hat mich **Descent** besser unterhalten als seine Vorgänger. Die Aliens tauchen überraschender auf, der Schwierigkeitsgrad ist moderat höher – das führt endlich zu Szenen, in denen man sich dort draußen im Weltraum bedroht fühlt. Team 17 setzt zudem die Kamera ein wenig geschickter ein. Warum nicht gleich so, Jungs?


ELEKTRISCH | Entladungen sind nicht nur ein Nebeneffekt, sondern werden von Ihnen und den Aliens als Waffe eingesetzt.


ANSICHTSSACHE | In einigen Szenen wechselt **Alien Breed 3: Descent** in die Verfolger-Ansicht. Das sorgt für Abwechslung.

ALIEN BREED 3: DESCENT



Ca. € 9,-
17. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Team 17
Publisher: Team 17
Sprache: Text deutsch, Sprache englisch
Kopierschutz: Reines Download-Spiel mit Steam-Anbindung. Nur zum Aktivieren müssen Sie online sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Unreal Engine 3, hübsche Lichteffekte und Umgebungen.
Sound: Viele der englischen Sprachsamples wiederholen sich. Waffensounds sind passabel.
Steuerung: Noch immer ist die Steuerung in Kombination mit der störrischen Kamera nervig.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus und Survival-Modus für jeweils zwei Spieler.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

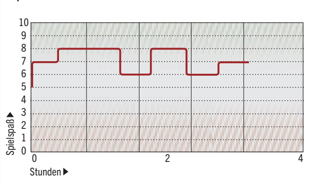
Minimum: 2,0 GHz Single-Core, 1 GB RAM, Geforce 6800+/Radeon X700+
Empfehlenswert: Dual-Core, 1 GB RAM, Geforce 6800+/Radeon X700+

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht getestet
Sie schießen nur auf Aliens, durchstöbern aber zwischendurch menschliche Leichen auf der Suche nach Brauchbarem.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 3:30



Wir spielten in knapp dreieinhalb Stunden flugs die Review-Version über Steam durch. Abstürze oder grobe Bugs traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Actionreiches Gameplay mit Nonstop-Geballer
- ➕ Hübsche Umgebungen und Waffeneffekte dank Unreal Engine 3
- ➕ Coole neue Gegner und Waffen
- ➕ Durch Wasser etwas Abwechslung bei den Umgebungen
- ➖ Immer noch sehr repetitiv
- ➖ Extrem kurz
- ➖ Das Upgrade-System ist völlig belanglos
- ➖ Speichern ist nur an vorgegebenen Stellen möglich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**

Von: Toni Opl

Techland hängt die Shooter-Programmierung an den Nagel und versucht sich im Offroad-Bereich.



PANORAMA | Die Strecken bieten viele sehenswerte Abschnitte und sind das einzig echte Highlight.

▼ **MATSCHIG** | Dreckspritzer behindern oftmals die Sicht. Zudem ist das Bild am Rand durch die Fischaugenlinse stark verzerrt.





RING OF FIRE | Das Passieren von flammenden Ringen und Toren füllt die Energieleiste Ihres Nitro-Boosts.

Nail'd

Der Offroad-Ausflug der **Chrome**- und **Call of Juarez**-Macher fährt im Windschatten der Genrekonkurrenz und frisst dabei jede Menge Staub. Zum einen gibt es zwar wie in **Pure** kilometerweite und -hohe Sprünge („Flugeinlagen" trifft es besser), aber kein Tricksystem für Stunts in der Luft. Zum anderen können Sie zwischen Motocross-Bike und Quad wählen sowie einen Nitro-Boost einsetzen, aber nicht auf Buggys, UTVs (Utility Terrain Vehicles) oder Racing-Trucks wie in **MX vs. ATV: Reflex** zurückgreifen.

Für etwas Abwechslung sorgen einzig und allein die 14 Kurse. Und die gehören in puncto Streckenführung – das einzige große Plus an **Nail'd** – zur spektakulären Sorte. Stellenweise verbringt man gefühlt mehr Zeit in der Luft als auf dem Boden, rast an nahezu senkrechten Felswänden entlang, segelt zwischen den Flügeln riesiger Windräder hindurch, stürzt sich Wasserfälle hinab, springt über fahrende Züge oder wird bergab plötzlich von großen Felsbrocken überholt.

Da man das eigene Gefährt auch im Flug noch recht gut steuern kann, ähnelt das Handling eher dem eines futuristischen Gleiters als dem geländegängiger Bikes und Quads. Das wirkt fehl am Platz und lässt in Kombination mit der so gut wie nicht vorhandenen Fahrphysik jeglichen Anspruch vermissen. Egal ob Schotterweg, Schneepiste, blanker Fels oder Schlammgrube – die Vehikel steuern sich immer gleich. Ob Sie auf zwei oder vier Rädern unterwegs sind, macht ebenfalls keinen spürbaren Unterschied. Obendrein leistet sich die Kollisionsabfrage regelmäßige Aussetzer. Während Sie teilweise an kleinen Steinen und Ästen zerschellen, bleiben wirklich derbe Zusammenstöße mit Flora, Fauna und Umgebungsobjekten oft ungesühnt. Seltsam!

Das Spielgeschehen läuft zwar pfeilschnell und weitgehend ruckelfrei, doch das Bild ist aufgrund der Fischaugen-Kamera am Bildrand arg verzerrt. Kritik auch am Umfang: Zeit- und Stunt-Rennen (eigentlich eine Farce ohne Tricksystem) variieren das Gameplay kaum, alternative Kameraperspektiven gibt es nicht und der Soundtrack bietet zu wenig Songs. ❑

MEINE MEINUNG |

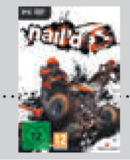
Toni Opl



„Eigentlich mag ich Vollgas-Rennspiele."

Ein Mindestmaß an Fahrphysik sollte vorhanden sein, um mich längerfristig zu fesseln. Wenn aber wie in **Nail'd** die Bremse überhaupt keine Daseinsberechtigung hat und man darüber hinaus so gut wie nie vom Gas gehen muss, wird's doch recht schnell trivial und langweilig. Nachdem man die wirklich spektakulären Strecken ein-, zweimal gefahren ist, schwindet aufgrund vieler nerviger Macken die Lust weiterzuspielen. Die Karriere ist eine simple Aneinanderreihung von Einzelrennen und Cups, die Kollisionsabfrage willkürlich, das Tuning-System überflüssig und die Gummiband-KI teilweise eine Frechheit.

NAIL'D



Ca. € 38,-
30. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Techland
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Aktivierung per Code. Nach der Installation wird die Disc nicht mehr zum Spielen benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Umgebungen, ordentliche Texturqualität, stellenweise schicke Lichteffekte. Aber: grausame Animationen, starker Verwischeffekt (Motion Blur)
Sound: Rockiger Soundtrack, sehr dünne Motorengeräusche
Steuerung: Idealerweise per Gamepad, Tastatur geht aber auch okay

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Spielmodi (Einfaches Rennen, Stunt-Herausforderung, Freies Rennen), LAN und online
Zahl der Spieler: 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

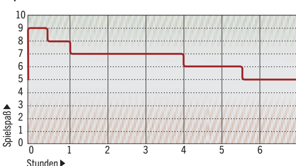
Minimum: Pentium D 2,66 GHz/Athlon 64 X2 3800+, 1GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9300/ Phenom II X4 940 BE, 4 GB RAM, Geforce GTX 275/Radeon HD 5770

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 12 Jahren
Auch bei krassen Stürzen gibt's weder Blut noch Verletzungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 0.9.1.0de
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Die Review-Fassung verschonte uns mit Abstürzen und fiesen Bugs. Nur einmal steckten wir nach dem Neustart eines Rennens mit dem Motorrad im Boden fest.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spektakuläres Streckendesign mit unzähligen Sprüngen und teils gewaltigen Höhenunterschieden
- ➕ Extrem hohes Spieltempo
- ➖ Anspruchsloses Fahrverhalten
- ➖ Physik- und Kollisionsfehler
- ➖ Die uninteressante Einzelspieler-Karriere motiviert kaum.
- ➖ Gummiband-KI sorgt immer wieder für fragwürdige Aktionen.
- ➖ Unattraktives Tuning-System
- ➖ Grausame Fahreranimationen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **68**

Von: Christoph Schuster

Vor 25 Jahren begann ein italienischer Klempner seinen Siegeszug – 2010 tritt nun ein Steak sein Erbe an.



ZUM KNUDDELN | Detailarme, aber putzige Zwischensequenzen verleihen den Charakteren viel Charme.

Super Meat Boy

Von dicken Klempnern über blaue Igel bis zu krawattetragenden Affen bietet das Jump&Run-Genre einige Skurrilitäten. Doch selbst in dieser illustren Runde fällt Meat Boy noch auf: ein kleiner Junge aus Fleisch, ohne Haut oder Knochen …

Umso überraschender, dass Ihnen eben dieses laufende, hüpfende Schnitzel bald ans Herz wächst. Das Entwicklerduo Team Meat packt seinen Schützling nämlich in eine liebevolle Retrografik. Bei jedem Schritt hinterlässt die Spielfigur zudem rote Pfützen, jeden Sprung begleitet ein saftiges „Flatsch", während der eingängige Chiptunes-Soundtrack die gelungene Präsentation abrundet.

Die Geschichte handelt von der unendlichen Liebe zwischen Meat Boy und Bandage Girl. Dieses junge Glück findet ein jähes Ende, als der böse Dr. Fetus die Herzensdame des Helden entführt, woraufhin der Fleischling sich aufmacht, sie zu retten. Während hier eindeutig **Super Mario Bros.** Pate stand, zitieren spätere Abschnitte Klassiker wie **Donkey Kong** oder **Castlevania**. Bei diesem Indie-Festmahl waren passionierte Zocker am Werk und das Resultat tropft nur so vor Herzblut.

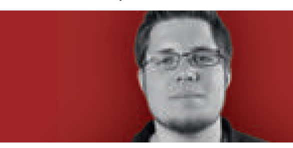
So sehr uns die liebevolle und einzigartige Aufmachung aber auch zusagte, der Grund für **Super Meat Boys** Genialität liegt letztlich in der Spielmechanik. Diese beschränkt sich auf ein Minimum: Sie laufen per Controlstick oder Pfeiltasten, dazu gibt es einen Knopf zum Sprinten und einen zum Hüpfen. Aufgrund seiner einzigartigen Konsistenz gleitet Meat Boy an senkrechten Flächen herab, wobei Wandsprünge das Vorankommen ermöglichen.

Von der Tastatursteuerung raten wir dabei ab, da sich die Flugkurve des Helden mit einem Stick deutlich genauer beeinflussen lässt. Haben Sie jedoch ein Gamepad in der Hand, steuert sich **SMB** schlicht perfekt. Deshalb bleibt der Frustfaktor überraschend niedrig, obwohl das Spiel bockschwer ist. Ein Abschnitt umfasst maximal wenige Bildschirme und nach jedem Scheitern tauchen Sie sofort am Levelanfang wieder auf. Da bleibt kaum Zeit zum Ärgern und Sie wachsen an den unmenschlich erscheinenden Aufgaben.

Von denen gibt es übrigens viele, genauer über 300. Obendrein kündigten die Entwickler für Januar einen kostenlosen Leveleditor an. Dazu gibt es aktuell 17 freispielbare Figuren, einige davon Stars der Indie-Szene wie Tim (**Braid**) oder Steve (**Minecraft**). Sie bekommen also massig Spiel fürs Geld und es gab 2010 kaum einen Titel, der mit derartiger Leidenschaft und zugleich solcher Perfektion geschaffen wurde. ❑

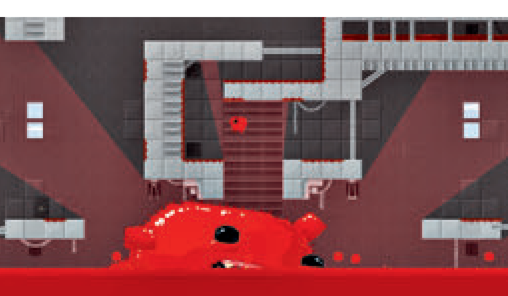
MEINE MEINUNG |

Christoph Schuster

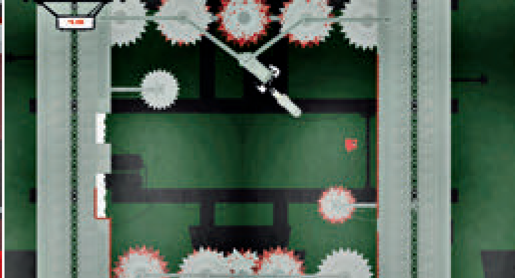


„Als Hommage gestartet, gehört dieser Titel selbst in den Genre-Olymp."

Ursprünglich hielt sich mein Interesse an **Super Meat Boy** in Grenzen. Erst nach dem von Kritikern und Fans umjubelten Xbox-Start wagte ich doch einen Blick. Zum Glück, denn **SMB** basiert zwar auf einem simpelstmöglichen Spielprinzip, treibt dieses aber derart auf die Spitze wie kein Plattformer zuvor. Je öfter Sie einen Abschnitt spielen (und Sie werden einige davon seeehr oft neu starten!), desto mehr lernen Sie die ausgefeilte Mechanik und das geniale Leveldesign zu schätzen. Jeder Tastendruck steht hier stellvertretend für perfekt gespielte Töne, die sich zu einer meisterhaften Symphonie summieren – dafür bitte Standing Ovations!

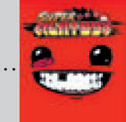


BLUTBAD | Die Bossarenen sind in der Regel deutlich größer als normale Levels und erfordern allein deshalb noch mehr Konzentration und Können.



BITTERBÖSE | Alle regulären Levels existieren zusätzlich in einer Darkworld-Variante, die noch ungleich anspruchsvoller ist. Das weckt den Ehrgeiz.

SUPER MEAT BOY



Ca. € 14,-
1. Dezember 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Team Meat
Publisher: Team Meat
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch gesehen veraltet, in etwa auf Super-Nintendo-Niveau. Aus stilistischer Sicht gefällt hingegen die eigenwillige, aber stimmige Optik und punktet mit massig Retro-Charme.
Sound: Die Chiptune-Musik frisst sich gnadenlos in den Gehörgang, während saftig-„fleischige" Charaktersounds zum Schmunzeln anregen.
Steuerung: Die Steuerung per Tastatur fällt erwartungsgemäß hakelig aus, ein Gamepad beschehrt Ihnen dagegen perfekte Kontrolle über Meat Boy.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

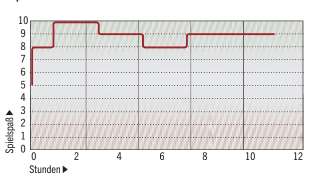
Minimum: 1,2 GHz; 256 MB RAM; Windows XP/Vista/7
Empfehlenswert: 1,4 GHz; 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Hauptcharakter stirbt tausende brutale Tode und verliert literweise Blut. Aufgrund des hohen Abstraktions- und Skurrilitätsgrades ist dies aber kaum bedenklich. Wegen des knackigen spielerischen Anspruchs würden wir **Super Meat Boy** dennoch nur reiferen Zockern empfehlen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 11:00



Wir testeten die finale Version samt fünftem Steam-Update und erlebten keinerlei Bugs oder Abstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Perfekte Plattform-Mechanik
- ➕ Extrem fordernd, aber frustarm
- ➕ Liebevoller Retrostil
- ➕ Humorvolle Präsentation
- ➕ Mit Gamepad perfekte Steuerung
- ➕ Großer Umfang: über 300 Levels
- ➕ Zahlreiche kultige Bonuscharaktere
- ➕ Massig Videospielzitate
- ➕ Musik mit Ohrwurmgarantie
- ➕ Witzige Replays
- ➖ Hakelige Tastatursteuerung
- ➖ Technisch hoffnungslos veraltet
- ➖ Grundprinzip wird kaum variiert, auf Dauer etwas abwechslungsarm

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

Von: Jürgen Krauß

Diese Untoten sollten Sie vielleicht lieber ruhen lassen!


1 FALLEN FÜR ALLE FÄLLE | Derartige Fallen sind selten, erwischen aber meist gleich eine ganze Zombiehorde.

Trapped Dead

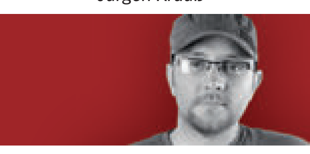
Die Produktbeschreibung zu **Trapped Dead** liest sich sehr spannend: „**Trapped Dead** ist ein Taktik-basiertes Echtzeitspiel nach dem Vorbild von **Commandos** und **Desperados**.“ Das Dumme daran ist nur: Die Beschreibung hat – von der Iso-Perspektive einmal abgesehen – nicht viel mit dem fertigen Spiel zu tun. Schade, denn der Ansatz ist, wie so oft, gar nicht mal so übel.

Virusepidemie. Zombies. Kansas. Klingt nach viel Oldschool und Klischees und – das ist durchaus als positiv zu werten – genau darum geht es auch: **Trapped Dead** persifliert die Untoten-Streifen der 80er-Jahre mitsamt Kettensägenfriedhofsgemetzel und allem Pipapo. Die erwartungsgemäß flache Geschichte wird dabei schick in durchaus brauchbar synchronisierten Comic-Panelen erzählt. Weniger lobende Worte finden wir zur Spielmechanik: In der Iso-Perspektive steuern Sie bis zu vier Überlebende durch verschiedene Schauplätze und mähen sich durch Heerscharen von Untoten; das Spieltempo ist dabei ähnlich flüssig wie erkalteter Teer. Das wäre nicht weiter dramatisch, sofern die taktische Tiefe des Untoten-Massakers genau dies erforderlich machen würde oder uns Atmosphäre, Spannung und Grusel derart lähmen würden, dass wir gar nicht schneller spielen könnten. Aber, Sie ahnen es vielleicht schon, beides ist nicht der Fall.

Ihre „Waffen“ in diesem Abenteuer: eine Pausefunktion und ein sehr rudimentäres Befehlssystem, das nur Laufen, Angriff und Verteidigung gegen explizit ausgewählte Gegner kennt. Komplexität ist hier genauso wie taktische Tiefe ein Fremdwort – und dennoch sorgt die Steuerung in der rund acht- bis zehnstündigen Kampagne für das meiste Kopfzerbrechen: Ihre Helden ignorieren Anweisungen, bleiben in Türen stecken und blockieren sich gegenseitig. Ein einfaches „Verteidige dich gegen alles, was dir zu nahe kommt“ hätte uns dabei sehr viele ärgerliche Level-Neustarts erspart. Ums Lager der Untoten steht es auch nicht besser: Wegfindung, KI und Fairness suchen Sie hier vergeblich. Der Patch zum Verkaufstag entschärft zwar einige technische Mäkel, das Allheilmittel ist er aber auch nicht. ❑

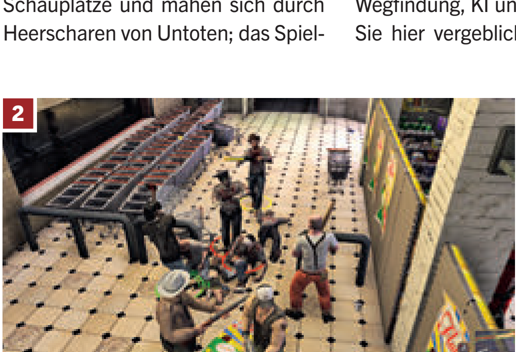
MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Zombies allein machen noch kein gutes Spiel.“

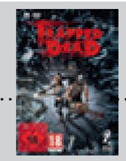
Ich weiß auch nach über zehn Stunden mit dem Spiel nicht so recht, was **Trapped Dead** eigentlich sein will – Taktik sieht nämlich anders aus und auch um den Actiongehalt ist es eher schlecht bestellt: Viel zu zäh spielt sich die Zombiejagd, viel zu niedrig ist ihr Tempo und viel zu klein der Gruselfaktor, von der maroden Technik fang ich mal gar nicht erst an. Ja, es gab auch schöne Momente, allerdings viel zu wenige … Der Vollständigkeit halber: **Trapped Dead** erhielt den deutschen Spielepreis 2010 in der Kategorie „Bestes Actionspiel“. Was das über das Spiel oder diese Auszeichnung aussagt, dürfen Sie sich selbst zusammenreimen.


2 **EIN HAUCH VON TAKTIK** | An Engstellen versagt bei Gruppen oft die Wegfindung – Sie können das auch gegen Ihre Gegner einsetzen.


3 **OH-OH!** | Hier haben wir uns vom trashigen Friedhof-Setting kurz ablenken lassen und schon sind wir umzingelt. Das wird eng für unser Quartett!

TRAPPED DEAD

Ca. € 40,-
16. Dezember 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Crenetic Studios
Publisher: Headup Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung anhand der Seriennummer

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Nicht zeitgemäß; ungelenke Animationen und Clipping-Fehler
Sound: Die Synchronisation ist okay, allerdings gibt es Aussetzer bei den Waffengeräuschen.
Steuerung: Nicht die Gegner, sondern die Steuerung sorgt für einen hohen Schwierigkeitsgrad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne
Zahl der Spieler: 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

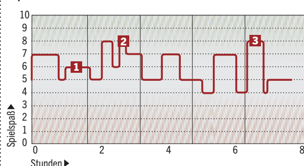
Minimum: CPU mit 2,0 GHz, 1 GB RAM, 2GB HD, Grafikkarte mit Shader Model 3.0, Windows XP/Vista/7, Internetverbindung (nur zur Aktivierung)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Das Spiel spart nicht mit Gewalt (gegen menschenähnliche Gegner), Blut und herumfliegenden Kopfteilen bei Kopftreffern. Das allerdings ist nur in der höchsten (und zum Spielen denkbar ungeeigneten) Zoomstufe erkennbar.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 7:45



Die Goldmaster-Version, die so auch ins Presswerk geht, wird zum Release-Tag um einen Patch ergänzt. Bis auf einige wenige Clipping- und Soundfehler lief sie stabil.

PRO UND CONTRA

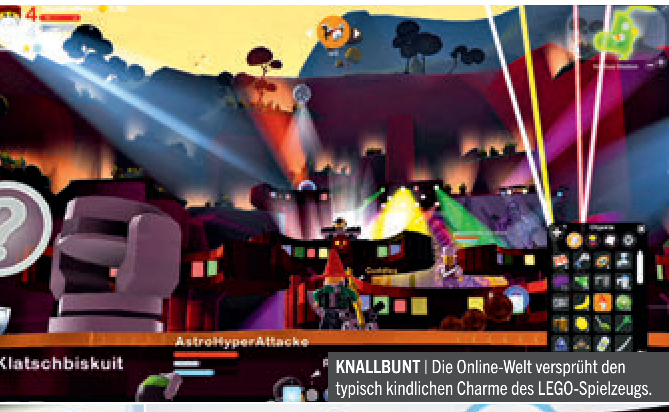
- ➕ Kitschige Hommage an die Zombie-Streifen der 80er-Jahre
- ➕ Schöne Story-Comics
- ➕ Einige wenige schöne Momente
- ➖ Rudimentäres Befehlssystem mit Aussetzern
- ➖ Teils katastrophale Wegfindung bei Freund und Feind
- ➖ Weder Grusel noch Horror noch Action noch Spannung noch Taktik
- ➖ Miese KI bei Gegnern und Kompagnons

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **61**

Von: Stefan Weiß

Kindgerechtes Fantasie-Abenteuer, doch der Spaß daran lässt leider zu schnell nach.



KNALLBUNT | Die Online-Welt versprüht den typisch kindlichen Charme des LEGO-Spielzeugs.



BASTELSTUNDE | Wer an Mini-Spielen wie Rennen teilnehmen mag, muss zuvor ein Fahrzeug aus fertigen Bausatzteilen erstellen. Besonders kreativ ist das nicht, da sich keine komplett eigenen Modelle entwerfen lassen.



X-MAS | Das neueste Questgebiet, Frostburg, ist zwar hübsch winterlich, bietet aber nur Unterhaltung für ein, zwei Stündchen. Dann hat man schon alles erledigt und sämtliche dort verfügbaren Aufgaben abgehakt.

LEGO Universe

Der dänische Tischlermeister Ole Kirk Christiansen wandelte 1934 den Ausdruck „leg godt" (Dänisch für „Spiel gut") in LEGO ab, um seiner Spielzeugfirma einen Namen zu geben. Dabei dachte er sicher nicht daran, dass 76 Jahre später seine kunterbunten Spielsteine und Figuren in digitaler Form den Eintritt in eine kindgerechte Internet-Spielwelt darstellen sollten. Im Online-Abenteuer **LEGO Universe** rücken die Plastikfigürchen (und damit Sie als Spieler) in klassischer Massive-Multiplayer-Manier aus, um die Fantasie im Universum zu retten, die von der dunklen Energiequelle des Mahlstroms und dessen Kreaturen bedroht ist. Mit dem hübsch gerenderten Introvideo erzählt **LEGO Universe** seine unkomplizierte, comichafte Hintergrundstory von Gut und Böse.

Schnell klickt man sich seine Spielfigur aus vorgegebenen Modellen zusammen. Man springt rein ins bunte Abenteuer, in dem man wie in einem typischen Online-Rollenspiel haufenweise Quests erledigt, sich einer von vier Fraktionen anschließt, Mini-Spiele absolviert, die größtenteils aus simplen Jump&Run-Einlagen oder einfachen Rennen bestehen, und schließlich reichlich Beute in Form von Items für die eigene Figur oder in Form von hunderten Bausteinen einheimst. Klingt so weit ganz nett – wenn sich nicht schon nach kurzer Zeit die Frage auftun würde, wen **LEGO Universe** nun eigentlich ansprechen will. Den typischen Online-Rollenspieler wohl kaum, denn weder existieren Charakterklassen und -levels, noch gibt es richtiges Gruppenspiel. Außerdem ist die Kommunikation im Spiel unnötig erschwert. Der einzige vorhandene Chatkanal ist komplett moderiert und mit einer Wortdatenbank versehen. Wer Wörter benutzt, die nicht im Katalog vorgesehen sind, kann seine Chatzeile nicht abschicken. Der Grundgedanke, Kinder damit vor unflätigen Ausdrücken zu schützen, ist zwar gut gemeint, führt in der Praxis jedoch dazu, dass der Chat quasi nicht stattfindet, weil oft selbst harmlose Sätze nicht möglich sind. Für kleine Kinder zeigt sich die Bedienung mitunter zu ungenau und umständlich, besonders beim Baumodus. Anstatt darin unbeschwert seiner Fantasie freien Lauf zu lassen, ist man davon eher genervt und spielt lieber mit echten LEGO-Bausteinchen. ❑

MEINE MEINUNG |

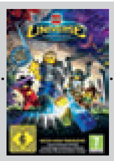
Stefan Weiß



„Vom Ansatz her gut, aber in der Praxis ..."

Ich respektiere das Ziel des Herstellers, eine kindgerechte Art der digitalen Unterhaltung am PC, vor allem für die jüngste Generation, zu entwickeln. Erst recht, da ich selber Kinder habe, die gerne am PC spielen, auch online. **LEGO Universe** bietet aber derzeit einfach zu wenig Inhalte, um damit ein monatliches Abomodell zu rechtfertigen. Zudem fehlen ordentliche Hilfen im Spiel. Die ganz Kleinen sind hoffnungslos überfordert, die Großen viel zu schnell gelangweilt.

LEGO UNIVERSE



Ca. € 35,- (30 Tage Spielzeit, danach 10 €/Monat)
22. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-(Rollen)Spiel
Entwickler: Netdevil
Publisher: Warner Bros
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen zum Spielen einen gültigen LEGO-Online-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kräftige, bunte Farben, comichafte Szenerie, schlichte Texturen – passend zum LEGO-Stil
Sound: Die Soundeffekte sind ganz passend, die Musik ist orchestral, auf Dauer jedoch zu eintönig.
Steuerung: Zwar sind nur wenige Tasten und Mausklicks nötig, aber besonders beim Kämpfen ist die Steuerung zu ungenau.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

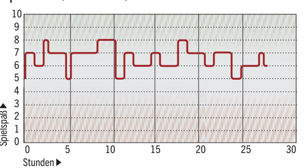
Minimum: Intel P4 1,3 GHz/Athlon XP 3000+, 512 MB RAM, Geforce 5700/ Radeon 9600
Empfehlenswert: Intel P4 2,0 GHz/Athlon XP 3200+, 1 GB RAM, Geforce 6800/Radeon X800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Es gibt zwar haufenweise Kämpfe, die bestehen aber lediglich darin, LEGO-Figuren und -Gebilde zu zerschmettern, sodass nur harmlose Plastiksteinchen durch die Gegend fliegen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 27:00



Die vorliegende Verkaufsversion lief ohne Abstürze und Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Typisches LEGO-Stil-Szenario
- ➕ Keine lange Einarbeitung nötig
- ➕ Jedes Questgebiet hat sein eigenes Thema: zum Beispiel Piraten, Ritter, Science-Fiction
- ➕ Kindgerechte Spielinhalte
- ➖ Unübersichtliches Inventar ohne Sortierfunktion
- ➖ Teils sehr eintönige Quests
- ➖ Die Baufunktion mit einzelnen LEGO-Steinchen gerät zur Geduldsprobe; für Kinder ungeeignet
- ➖ Wer intensiv spielen möchte, bekommt zu wenig Inhalt geboten.
- ➖ Viel zu umständlicher Chat

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **66**



„ANTIQUITÄTEN GEHÖREN INS MUSEUM. NICHT IN MEINEN RECHNER.“

Bastian F., Student

NEU DARK POWER PRO P9

Brandneueste Technik.

Innovativ in jeder Hinsicht: Die LLC-DC/DC-Technologie macht das P9 nicht nur unglaublich effizient, sondern zu einem der besten seiner Art. Hier die Specs:

- Wirkungsgrad bis zu 93%: Gold Zertifizierung
- LLC-DC/DC-Technologie für höchste Effizienz und Stabilität
- Ultra Silent Concept mit SilentWings-Lüfter
- Verbesserte Lüftersteuerung für noch leiseren Betrieb



Mehr Informationen bekommst du auf www.be-quiet.de. Oder unter Freunden auf unserer facebook-Fanpage. Bastian ist schon dabei. Sei du es auch!

Erhältlich bei: www.alternate.de ▪ www.arlt.de ▪ www.atelco.de ▪ www.brack.ch ▪ www.caseking.de ▪ www.conrad.de ▪ www.digitec.ch ▪ www.hoh.de ▪ www.kmelektronik.de ▪ www.mindfactory.de ▪ www.snogard.de



Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Hoppla, was ist denn hier passiert? Zwei Seiten mehr für den Einkaufsführer und doch weniger Spiele? Zum neuen Jahr hin mussten wir einmal ausmisten. Deshalb sind einige Titel aus dem Einkaufsführer herausgeflogen. Deswegen sind sie natürlich nicht plötzlich schlechte Spiele. Wir können sie lediglich nicht mehr jedem Spieler heutzutage uneingeschränkt empfehlen. Das kann verschiedene Gründe haben. So mussten die Mehrspieler-Shooter **Counter-Strike: Source** und **Unreal Tournament 3** gehen. Klar, **CS: S** hat immer noch eine riesige Fangemeinde. Aber es ist doch reichlich in die Jahre gekommen. Und die eingefleischte **UT 3**-Community schrumpft immer weiter. Wer heute kompetitiv ballern will, der greift zu **Bad Company 2** oder **Modern Warfare**. Ähnliches Bild bei den Strategie-, Rollenspiel- oder Rennspieltiteln. **Ceasar 4, Trackmania United Forever** oder **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** werden, trotz unabsprechbarer Qualität, moderne Spieler nicht mehr erreichen. Deshalb mussten auch sie Platz machen. Ebenso wie **Prince of Persia: The Sands of Time**. Sonderfälle stellen immer Online-Rollenspiele dar. **Warhammer Online: Age of Reckoning** und **Aion** fallen weg, weil die Spielerbasis einfach nicht mehr breit genug für ein spitzenmäßiges Erlebnis ist. Dafür hat sich **Runes of Magic** dank stetem Content-Nachschub und hoher Spielerzahl nachträglich einen Platz in dieser Kategorie erkämpft.

Ja, die Hürden für eine Aufnahme in den Einkaufsführer sind hoch. Trotzdem wollen wir Ihnen bestmögliche Kaufberatung geben. Deswegen haben wir den Einkaufsführer erweitert und stellen Ihnen darin mehr Lieblinge der Redaktion vor. Außerdem zeigen wir Ihnen, welche tollen Bundles und Budget-Angebote es derzeit gibt. ❑

ABGELEHNT

Need for Speed: Hot Pursuit

Potzblitz! Da ist **Need for Speed: Hot Pursuit** doch glatt im letzten Monat unserer EKF-Radarkontrolle entkommen. Das können wir nicht auf uns sitzen lassen! Natürlich wird auch dieses Spitzen-Rennspiel von uns diskutiert. Soll **Hot Pursuit** in den Einkaufsführer? Bekommt es den Editors' Choice Award?

Die Pro-Argumente

Criterion hat es geschafft, das alte **Need for Speed**-Feeling wiederaufleben zu lassen. Actionreiche Rennen untermalt von antreibenden Rhythmen und dargestellt in optischer Pracht – genau so ein Rennspiel wollen wir! Zudem bietet **Hot Pursuit** ordentlich Umfang, beschäftigt einen gut 20 Stunden mit 103 Events. Hinzu kommt ein spaßiger Online-Teil.

Die Kontra-Argumente

Die parallele Entwicklung für Konsolen hat dem PC-Teil geschadet. Die Steuerung und das Interface wurden für den heimischen Rechner nur sehr lieblos angepasst. Aber auch auf spielerischer Ebene musste Tester Sebastian Stange meckern. Die Zeitrennen ödeten ihn, im Gegensatz zum Rest des Spiels, schnell an. Und auch die künstliche Intelligenz nervte: Dank so genannter Gummiband-Effekte können Sie Gegner nie ganz abhängen.

Das Ergebnis

Obwohl **Need for Speed: Hot Pursuit** ohne Frage ein sehr gutes, wenn nicht gar das beste Rennspiel des Jahres ist, scheitert es an der Aufnahme in den Einkaufsführer. Nur ein Redakteur wollte es in die Liste aufnehmen, zwei Stimmen dagegen, der Rest des Teams enthielt sich. Somit bleibt **Need for Speed: Hot Pursuit** auch der begehrte Editors' Choice Award verwehrt. Trotzdem können wir Criterions Serien-Neustart natürlich als actionreiches, kurzweiliges Rennspiel gerade für Mehrspieler-Partien empfehlen. *(cs)* ❑



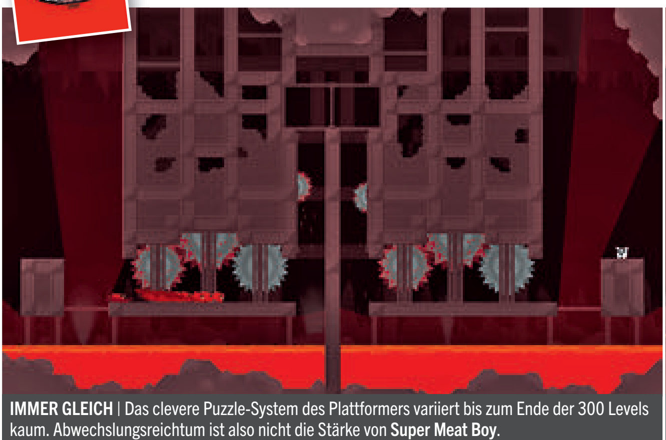
DUNKEL WAR'S | Auch in der virtuellen Nacht liefern Sie sich in **Need for Speed: Hot Pursuit** heiße Rennduelle gegen den Computer oder gegen menschliche Widersacher.



NOBELKAROSSE | Die Auswahl an Vehikeln im Spiel überzeugt uns. Die Rennwagen sind allesamt extrem detailreich und werden in der Hitze des Gefechts stilvoll ramponiert.

ABGELEHNT

Super Meat Boy



IMMER GLEICH | Das clevere Puzzle-System des Plattformers variiert bis zum Ende der 300 Levels kaum. Abwechslungsreichtum ist also nicht die Stärke von **Super Meat Boy**.



WIE DAMALS! | Besonders begeistert hat uns an **Super Meat Boy** der Retro-Charme. Außerdem finden sich im Fleischklops-Spektakel immer wieder Anspielungen auf andere Titel und die Branche an sich.

Es kommt nicht oft vor, dass wir hier ein Spiel aus der Sparte „Special Interest" diskutieren. Umso mehr freut es uns, dass sich **Super Meat Boy** als ein so gutes Spiel herausgestellt hat, dass sich tatsächlich die Frage stellt: Soll es in den Einkaufsführer oder nicht?

Die Pro-Argumente

Mal abgesehen von der abgedrehten Idee, einen Fleischbrocken zum Protagonisten zu machen, bringt **Super Meat Boy** viel Humor, Retro-Charme und eine tolle Plattform-Mechanik mit. Mit über 300 Levels dürfte das Spiel zudem selbst hartgesottene Geschicklichkeitsfans lange Zeit beschäftigen. Untermalt wird die spaßige Knobelei, die jede Menge Anspielungen auf andere Videospiele macht, auch noch von einem unglaublich eingängigen Soundtrack.

Die Kontra-Argumente

Super Meat Boy muss man vorwerfen, dass es doch recht fordernd ist. Viele Spieler könnte der hohe Schwierigkeitsgrad abschrecken. Außerdem sollten Sie ein Gamepad Ihr Eigen nennen. Die Tastatursteuerung ist äußerst hakelig. Auf Dauer mangelt es dem Titel zudem an Abwechslung.

Das Ergebnis

Nahezu jeder Redakteur fand den Titel spitze. Aber keiner sprach sich für eine uneingeschränkte Empfehlung in unserem Einkaufsführer aus. Vier Teammitglieder stimmten gegen eine EKF-Aufnahme, vier enthielten sich. Damit wird **Super Meat Boy** nicht in den Einkaufsführer aufgenommen und bekommt auch nicht den Editors' Choice Award. Aber im Ernst: Geben Sie dem kleinen Fleischklops eine Chance! *(cs)* ❑

Bad Company 2: Vietnam

Nachschub für alle Mehrspieler-Fans: Nach dem überwältigenden Online-Erfolg von **Battlefield: Bad Company 2** schieben Dice und Electronic Arts jetzt eine Dschungelpartie als herunterladbaren Inhalt hinterher. In **Bad Company 2: Vietnam** bekriegen sich die Teams mit historischem Kriegsgerät (etwa mit mittlerweile antiquierten Panzern und Flammenwerfern) auf Schlachtfeldern des Vietnamkrieges. Bahnbrechend Neues gibt es dabei nicht. **Vietnam** bietet ähnlich actionreiche Multiplayer-Gefechte wie das Hauptspiel. Die Klassen sind gut ausbalanciert, die Karten gut designt und dieses Mal etwas enger. Highlights sind wieder einmal der tolle Soundtrack, die fantastische Sprachausgabe und das Zerstörungsmodell, das die Fetzen fliegen lässt. Etwas mager fällt das Paket dadurch aus, dass es kaum freischaltbare Waffen gibt. Auch neue Spielmodi suchen Sie vergebens. Dafür bekommen **Battlefield**-Fans gegen kleines Geld Nachschub für die kalten Wintertage. Und vielleicht steht ja danach schon **Battlefield 3** ins Haus? Wir jedenfalls würden uns darüber freuen! Denn Dice weiß, wie Mehrspieler geht!



HEISSE SACHE | Mit Flammenwerfer gehen Sie in **Vietnam** auf Vietcong-Jagd.



AUF KETTEN | In **Vietnam** steuern Sie detailgetreu nachgebildetes Kriegsgerät.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



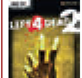
Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



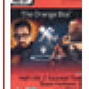
Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90

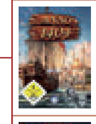


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84

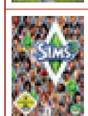
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Anno 1404: Königsedition



Anno 1404 führt nicht umsonst unsere Liste der besten Aufbau-Strategiespiele an. Das neueste **Anno** verzahnt geschickt Orient- und Okzident-Siedlungen, liefert wochenlangen Tüftelspaß beim Errichten von riesigen Heimatstädten und bringt zudem eine tolle Kampagne mit. Wer dem Genre zugeneigt ist und den Titel bis jetzt nicht besitzt, für den hat Ubisoft ein ganz besonderes Paket geschnürt. Seit dem 25. November ist die so genannte **Königsedition** von **Anno 1404** verfügbar. Darin enthalten sind nicht nur das Hauptspiel, sondern auch die Erweiterung **Venedig** (die Spionage-Features und einen knackigen, von Schadenfreude getriebenen Mehrspieler-Modus mitbringt) und die **Königsedition** des Klassikers **Anno 1503**. Das ganze steckt in einer hochwertigen Faltbox. Wer Angst hat, **Anno 1503** nach dem Kauf nur als schnöden Download-Code in der Packung zu finden, der sei beruhigt: Der Titel liegt als eigene DVD in der Box und enthält alle Updates und Patches, die nach dem Release 2005 erschienen sind. Die Programmfehler, über die viele nach dem Verkaufsstart moserten, sind also ausgebügelt. Sie bekommen zwei Spitzen-Strategiespiele für wenig Geld. Ubisoft gibt eine Preisempfehlung von 39,99 Euro an, bei Redaktionsschluss sahen wir die **Anno 1404 Königsedition** bei Amazon.de aber schon für zwei Euro weniger. Wir wundern uns lediglich, dass Ubisoft und Related Designs nicht den direkten Vorgänger **Anno 1701** mit in die Box gesteckt hat, anstatt das – zweifellos tolle – **Anno 1503** aufzuwärmen. Sei's drum! Wer für die kalten Winterabende Beschäftigung sucht, der sollte hier auf jeden Fall zuschlagen. Die **Anno 1404 Königsedition** beschäftigt einen sicher über Monate!



BONUS | Auch die **Königsedition** zu **Anno 1503** liegt der Packung bei.

NAHER OSTEN | In **Anno 1404** treiben Sie erstmals Handel mit dem Orient.



Sebastian empfiehlt

GTR Evolution
Getestet in Ausgabe: 10/2008

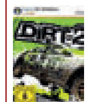
Die schwedischen Entwickler Simbin stehen seit Jahren für Rennsimulationen, die Ihnen einiges abverlangen. Egal ob **GT Legends**, **Race: The WTCC Game** oder **Race 07**, alle setzen ihren Fokus auf die Simulation des Renngeschehens – so auch **GTR Evolution**. Entsprechend verzichtet das Rennspiel auf eine hippe Karriere oder effektüberladene Inszenierung. Stattdessen starten Sie lediglich ein Rennwochenende, rasen durch Trainings- und Qualifikationsphasen und treten letztlich in den alles bestimmenden Rennen an. Der Fuhrpark umfasst dabei Flitzer von BMW über Seat oder Audi bis hin zu Alfa Romeo – also alles, was in der Tourenwagen-Klasse Rang und Namen hat. Die Strecken führen Sie zum Nürburgring auf die Nordschleife oder auf den berüchtigten Stadtkurs in Macau – alles mit Originallizenzen. Dass der Fokus auf Simulation liegt, merkt man schon bei der ersten Ausfahrt, denn nur wenige Spiele fangen das Fahrverhalten der verschiedenen Wagenarten derart glaubwürdig ein wie **GTR Evolution**. Das ist eine Stärke der Entwickler. Doch auch Einsteiger dürfen sich hinter das Steuer wagen, denn es stehen allerlei Helferlein zur Verfügung. Wer also von all den Arcade-Rennspielen da draußen die Nase voll hat, sollte einen Blick auf **GTR Evolution** werfen, da es inzwischen schon für unter 10 Euro zu haben ist.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Hersteller:	Namco Bandai
Wertung:	80



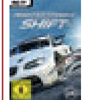
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrpark, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86



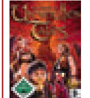
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



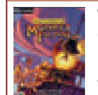
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



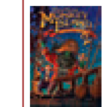
The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	86



ENGPASS | Zu einem Gerangel sollten Sie es in dieser Simulation besser nicht kommen lassen. Sonst ist das Rennen schnell vorbei.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

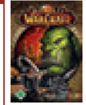
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88

NEUZUGANG



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/2009
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

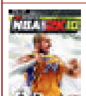
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



Fussball Manager 11
Getestet in Ausgabe: 11/10
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K10
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



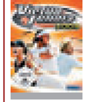
Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--

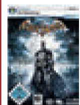


Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

Christian empfiehlt



Resident Evil 5
Getestet in Ausgabe: 11/2009

Dass das wilde Afrika kein Platz für zartbesaitete Naturen ist, wollte uns **Resident Evil 5** anno 2009 klar machen. Der fünfte Teil der legendären Survival-Horror-Serie verlegt das Geschehen auf den schwarzen Kontinent. Dort hat der berüchtigte T-Virus ganze Dorfpopulationen in Zombies verwandelt. Und Sie stecken als Söldner Chris Redfield mittendrin. An Ihrer Seite haben Sie aber zum Glück die dralle Sheva. Und da kommt schon das eigentlich geniale an **Resident Evil 5** ins Spiel. Der Titel setzt stark auf das Zusammenspiel der beiden Protagonisten. Folglich macht das Abenteuer auch am meisten Spaß, wenn Sie es zusammen mit einem Kumpel im Koop-Modus durchzocken. Ansonsten bekommen Sie, was der Name der Serie verspricht: Jede Menge Zombie-Gemetzel mit ständiger Munitionsknappheit und Ekel-Momenten. Einziger Knackpunkt: Die Steuerung kann Sie zeitweise mehr zur Raserei bringen als ein Biss der Infizierten. **Resident Evil 5** bekommen Sie mittlerweile schon für knapp 15 Euro in der Collector's Edition.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	89



▶ **EIN SCHUSS!** | Tief in Afrika werden Sie von einer Horde Infizierter angegriffen. Munition ist immer knapp.



▼ **TEAMWORK** | An einigen Stellen brauchen Sie die Hilfe Ihrer Partnerin Sheva, um weiterzukommen. Das Zusammenspiel macht vor allem im Koop-Modus Spaß.

Christian empfiehlt

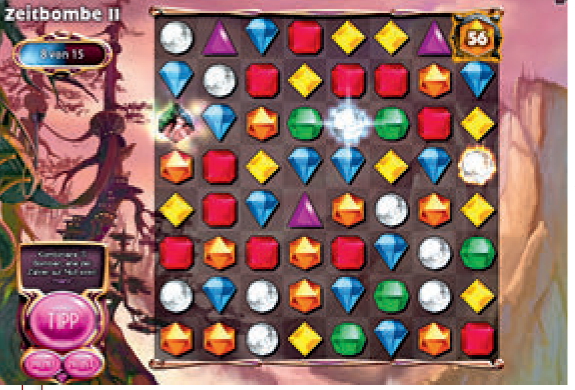


Bejeweled 3

Getestet in Ausgabe: -

Dieses Spiel ist wie eine Droge! Wer gesehen hat, wie sich die Online-Variante **Bejeweled Blitz** durch das Social Network Facebook gefressen hat, der kann verstehen, warum dem Release von **Bejeweled 3** so viel Aufmerksamkeit zuteil wird. Dabei ist das Spielprinzip recht simpel: Auf einem Spielfeld voller Edelsteine verbinden Sie jeweils drei oder mehr Steine zu einer Kette, um sie verschwinden zu lassen. Je besser Sie spielen, desto mehr Bonussteine, Explosionen oder Multiplikatoren lösen Sie aus. Jede Menge besonderer Spielmodi und Belohnungen sorgen dafür, dass man als Spieler ständig bei der Stange bleibt und immer besser werden will. Der dritte Teil der Serie erfindet das Rad nicht neu, bringt aber einige neue Modi mit und perfektioniert das süchtig machende Spielprinzip. Wer für dieses Casual-Spiel nur Spott übrig hat, dem sei gesagt: erst ausprobieren, dann meckern! Knackpunkt ist der derzeit noch relativ hohe Preis von knapp 20 Euro über Steam oder die Popcap-Webseite.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	--



◀ **DREIER** | Simples Spielprinzip, große Suchtwirkung – **Bejeweled** hat das Match-3-Subgenre richtig bekannt gemacht und unzählige andere Titel inspiriert. Auch Teil 3 begeistert uns!

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.

Braid

Getestet in Ausgabe: 06/09

Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock

Getestet in Ausgabe: 02/08

Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84

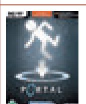


Plants vs. Zombies

Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machendes **Tower Defense**-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90

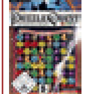


Portal

Getestet in Ausgabe: 11/07

Als Gefangener einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

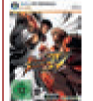


Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Getestet auf: PCGames.de

So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut

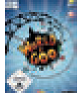


Street Fighter 4

Getestet in Ausgabe: 08/09

Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu erlernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo

Getestet in Ausgabe: 01/09

2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

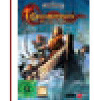


Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.



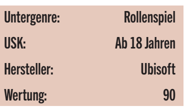
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



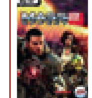
Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.



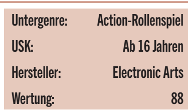
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2

Getestet in Ausgabe: 02/10

Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!



Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

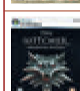


The Elder Scrolls 4: Oblivion

Getestet in Ausgabe: 06/06

Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89

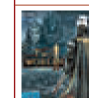


The Witcher: Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 10/08

Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Two Worlds 2

Getestet in Ausgabe: 12/10

Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Schwächen hat **Two Worlds 2** vor allem im Balancing. Hoffentlich behebt aber bald ein Patch dieses Problem.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Topware
Wertung:	88



KAMMERJÄGER | Im bunten Fantasy-Setting treten Sie gegen allerlei Getier an.

Christian empfiehlt



Jade Empire: Special Edition

Getestet in Ausgabe: 04/2007

Der Name Bioware steht heute für Spitzen-Rollenspiele à la **Dragon Age**. Aber schon anno 2005 hatten die Kanadier mit **Jade Empire** ein episches Rollenspiel-Universum geschaffen – allerdings nur für Konsolen. Erst zwei Jahre später kam das Spiel in einer erweiterten Version auch für den PC. Der Titel zeigt alle typischen Bioware-Stärken: eine wendungsreiche, packende Story, eine glaubhafte, unverbrauchte Welt, gute Dialoge und beeinflussbare Charaktere. Die Geschichte um Geister und Gottheiten im antiken China mündete sogar in verschiedenen Endsequenzen. Zudem überzeugte **Jade Empire** mit einem einfachen Kampfsystem. Hardcore-Rollenspieler taten sich aber schwer mit dem Titel. Denn Bioware verzichtete auf großartiges Zahlenwerk. **Jade Empire** bot nur begrenzte Möglichkeiten, seinen Charakter auszubauen. Diesen Klassiker unter den Rollenspielen bekommen Sie mittlerweile für unter zehn Euro.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	2K Games
Wertung:	84



FEUER FREI | Massenschlachten in Formation – auch dafür steht **Total War**.

Empire: GOTY-Edition

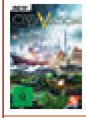
Wer regelmäßig PC Games liest, der weiß bereits, dass das Studio Creative Assembly für konstante Qualität steht. Jeder Titel der **Total War**-Reihe liefert eine fordernde Mischung aus komplexem Staatsmanagement und Kriegsführung. So auch das in der Kolonialzeit angesiedelte **Empire: Total War** aus dem Jahre 2009. Rundenweise bringen Sie darin Ihr Großreich voran und sorgen mit Verträgen und Bündnissen für Ruhe in Europa und Übersee – natürlich nur zum eigenen Vorteil. Kommt es doch einmal zum Streit, startet das Spiel in ausgedehnte Echtzeit-Schlachten, in denen Sie riesige Armeen befehligen und auf Umstände wie Höhenverhältnisse, Wetter und Moral achten müssen. PC Games vergab im Test satte 90 Spielspaßpunkte. Ähnlich gut gefiel uns das dieses Jahr erschienene **Napoleon: Total War**, das die Stärken von **Empire** mitbrachte und sich ganz auf den französischen Feldherren und seine Querelen mit dem restlichen Europa konzentrierte. Seit dem 22. Oktober 2010 ist nun eine **Game of The Year**-Edition verfügbar, die beide Spiele in einem Paket vereint. Für knapp 45 Euro eine lohnende Investition mit Spielspaßgarantie!



AB INS NASS! | Mit riesigen Kähnen dürfen Sie auch in **Napoleon: Total War** Kämpfe austragen.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5

Getestet in Ausgabe: 10/10

Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	88

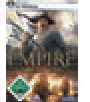


Company of Heroes

Getestet in Ausgabe: 11/06

Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



Ruse

Getestet in Ausgabe: 09/10

Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)

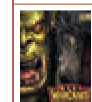


Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90 / 92 (Mehrspieler)

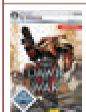


Warcraft 3: Reign of Chaos

Getestet in Ausgabe: 08/02

Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Getestet in Ausgabe: 04/09

Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock

Getestet in Ausgabe: 10/07

In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93

Call of Duty: Modern Warfare 2

Getestet in Ausgabe: 13/09

Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92

Crysis

Getestet in Ausgabe: 12/07

Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94

Half-Life 2

Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)

Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

Rainbow Six: Vegas

Getestet in Ausgabe: 02/07

Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Christian empfiehlt





FEAR

Getestet in Ausgabe: 11/2005

Der dritte Teil ist gerade in Vorbereitung, der erste immer noch einer der besten Horror-Shooter überhaupt. Die **FEAR**-Serie um den genetisch manipulierten Point Man und seine Terror-Mutter Alma vereint auf clevere Art Schockmomente mit ausgedehnten Ballerpassagen, die gerade durch die wahnsinnig gute künstliche Intelligenz fordernd werden. Am besten sollten Sie natürlich alle Teile der Serie zocken. Das Original aus dem Jahre 2005 blieb durch den Nachfolger aber unerreicht. In **FEAR** schießen Sie sich einen Weg durch einen Bürokomplex und werden nicht nur von seltsamen Supersoldaten, sondern auch von Visionen eines kleinen, bösartigen Mädchens heimgesucht. Die beiden Erweiterungen können Sie getrost links liegen lassen. Springen Sie in Erwartung von **FEAR 3** lieber vom ersten direkt zum zweiten Teil.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	87



MAL SO, MAL SO | Hektische Gefechte wechseln sich mit ballerfreien Gruselpassagen ab.

HARDWARE 01/11

RADEON HD 6970 & GEFORCE GTX 570

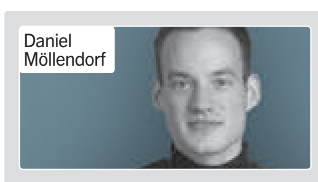
NEUE FLOTTE GRAFIKKARTEN IM SPIELETEST

Vorherigen Monat testeten wir Nvidias neues Flaggschiff Geforce GTX 580. Nun ist die ebenfalls neue Geforce GTX 570 verfügbar. Diese bekommen Sie ab 350 Euro – Sie sparen also rund 100 Euro gegenüber der 580er-Version. In unseren Spiele-Benchmarks ist die GTX 570 ein wenig langsamer als die GTX 580, aber deutlich schneller und leiser als der Vorgänger GTX 470 – das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt.

Die Radeon 6970 von AMD ist ebenfalls neu und soll als direkter Rivale ähnlich viel kosten wie die Geforce GTX 570. In unseren Benchmarks liegt die Radeon HD 6970 im Durchschnitt minimal hinter Nvidias GTX 570. Dafür bietet sie mit zwei GB gegenüber 1,25 GB das größere Grafik-RAM-Polster für kommende Spiele. Wir hoffen auf einen spannenden Preiskampf.

Info: www.nvidia.de | www.amd.de

	Mittelwert aus den fünf Spielen		Bad Company 2 (DX11)		Call of Duty: Modern Warfare 2		Crysis Warhead (DX10, 64 Bit)		GTA 4		Starcraft 2	
Grafikkarten (sortiert nach Leistung)/Fps	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, kein AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, kein AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF
Geforce GTX 580 (1,5 GiByte)	70	61	91	73	130	112	37	29	48	45	45	44
Geforce GTX 570 (1,28 GiByte)	65	57	80	66	121	105	32	25	46	42	46	45
Radeon HD 6970 (2 GiByte)	64	56	80	66	122	108	37	31	39	37	40	36
Geforce GTX 470 (1,28 GiByte)	52	44	62	49	99	85	25	20	35	33	41	35
Geforce GTX 460 (1 GiByte)	44	37	51	40	86	73	22	17	26	23	36	31
Radeon HD 4850 (0,5 GiByte)	23	17	Kein DX11	Kein DX11	56	48	12	8	13	6	13	8


Daniel Möllendorf

„Für Aufrüster findet Weihnachten dieses Mal später statt."

Ich weiß, ich bin spät dran – wenn Sie diese Zeilen lesen, ist Weihnachten vorbei. Dennoch möchte ich Sie (hoffentlich rechtzeitig) warnen: Geben Sie Ihr Weihnachtsgeld nicht sofort für neue Hardware aus. Gleich im Januar kommt nämlich Intels neue Mittelklasse-CPU-Generation, die neuen Top-Grafikkarten von AMD und Nvidia (siehe links) liefern sich ein Preisduell und höchstwahrscheinlich erscheinen bis März neue günstige Geforce-Modelle. Damit dürften die Grafikkarten- und CPU-Preise fallen – wenn Sie sich mit dem Aufrüsten noch gedulden können, rate ich daher, noch ein paar Wochen zu warten.

1.000 EURO GEWINNEN

Gestalten Sie eine einzigartige Spielermaus



Logitech und PC Games geben Ihnen die Möglichkeit, die Spielermaus G9X Laser nach Ihren Wünschen zu designen. Nutzen Sie hierfür den unten angegebenen Link. Dort finden Sie die Regeln für den Wettbewerb und können eine Maske für die G9X Laser herunterladen. Gestalten Sie diese Maske und laden Sie Ihren Entwurf bei uns hoch. Alles, was Sie brauchen, ist ein Bildbearbeitungsprogramm, eine kreative Idee und ein Account im Forum von pcgameshardware.de – die Anmeldung ist kostenlos. Alle Leser können aus den eingesendeten Designs die Top 10 wählen. Eine Jury sucht den Gewinner aus. Dessen Design wird in einer limitierten Stückzahl von 100 Exemplaren produziert.

Info: goo.gl/uzCF0

Gestalten Sie die Logitech G9X Laser nach Ihren Wünschen!

DAS KÖNNEN SIE GEWINNEN

Das beste Design wird 100 Mal produziert – der Gewinner erhält das erste Exemplar, 1.000 Euro und ein G930 sowie eine G19. Für die übrigen Top-10-Teilnehmer gibt es eine G9X im neuen Design samt G19. Auch wenn Sie lediglich abstimmen, können Sie eines von 100 G930 gewinnen.

Design-Beispiel

- 100 x Logitech G930 Wireless (Wert: 160 Euro)
- Top-Tastatur Logitech G19 (Wert: 130 Euro)



Spiele-PC: Die bessere Konsole?

Von: Carsten Spille/Frank Stöwer

Befindet sich der PC als Plattform für Spiele auf dem absteigenden Ast? Technik, Spieleoptik, Ergonomie und Freiheiten sprechen eine andere Sprache.



Xbox 360 (Slim)

- \+ Slim-Version sehr leise
- \+ Sehr guter Controller (auch für PC)
- \+ Günstigster Einstiegspreis (180 Euro) ...
- − ... jedoch ohne Festplatte (+50 EUR)
- − Erste Version neigt zur Überhitzung („Red Ring of Death") und ist sehr laut

Preis: ca. 180 bis 230 Euro

Spiele-PC

- \+ Beste und flexibelste Grafikqualität
- \+ Vielseitig aufrüst- und nutzbar
- \+ Günstigere Spielepreise
- − Hohe Hardwarekosten
- − Konsolenspiele erscheinen mit Verspätung für den PC

Preis: ab ca. 650 Euro

PlayStation 3 (Slim)

- \+ Blu-ray-Laufwerk serienmäßig
- \+ Viele Exklusivtitel (**LittleBigPlanet**, **Uncharted**, **God of War**, **Gran Turismo**)
- \+ Mit früher Firmware Linux-fähig
- − Grafik oft schlechter als auf Xbox 360
- − Vergleichsweise teure Hardware

Preis: ca. 280 bis 300 Euro

Der PC als Spieleplattform ist tot – geradezu gebetsmühlenartig wird diese Phrase regelmäßig bei der Ankündigung einer neuen Spielekonsole gedroschen und mit ebenso großer Verlässlichkeit bis zum wirklichen Erscheinen derselben von der Realität eingeholt. Doch was ist dran an diesem immer wiederkehrenden Mantra? Immerhin: Viele Spiele erscheinen zuerst für die Xbox 360 oder die PlayStation 3 (manche DLCs auch exklusiv für Konsolen) und weltweit werden weitaus mehr Spiele für die Konsolen als für den PC verkauft. Wir beleuchten die Vorteile des PCs gegenüber Konsolen und verschweigen natürlich auch die Nachteile nicht. Eine offene, frei konfigurier-, erweiter- sowie vielfältig nutzbare Plattform steht coolen Exklusivtiteln und günstigen Anschaffungskosten des Basisgeräts gegenüber.

GESCHLOSSENE GESELLSCHAFT

Konsolen sind sogenannte geschlossene Plattformen, die zwar in der Anschaffung deutlich günstiger als der PC sind, durch Zubehör und Spiele jedoch schnell ins Geld gehen können. Die technischen Eckdaten, die für den Spielbetrieb relevant sind, ändern sich während der Lebensdauer der Hardware nicht – ganz anders als beim PC. Dort erscheinen beinahe monatlich neue oder verbesserte Hardware-Komponenten, die von Spielern in ihre Systeme integriert werden. Für die Spieleentwickler und damit auch die Publisher hat das Konsolensystem durchaus Vorteile: Angesichts des durchschnittlich höheren Preises für nahezu dieselben Spiele ist der Fokus der Publisher auf Xbox 360 und Co. verständlich, auch weil die Qualitätssicherung auf wenige, fest definierte Hardware-Umgebungen beschränkt werden kann, was wiederum Kosten spart. Auf dem PC sieht das anders aus: Umfangreiche Kompatibilitätstests auf einer Vielzahl von Hardware-Kombinationen treiben die Kosten ebenso in die Höhe wie die Berücksichtigung der extremen Spannweite der Leistungsfähigkeit der Rechner – Crossplatform-Titel, die für Konsole(n) und PC quasi inhaltsgleich erscheinen, sind die logische Folge. Dabei müssen aufgrund der eingeschränkten Möglichkeiten der Standard-Konsolenausstattung zum Beispiel bei der Gamepad-Steuerung oder der aus der Entfernung bedienbaren Benutzerschnittstelle Kompromisse eingegangen werden.

Die Deutung dieser Fakten ist Ansichtssache: Während die einen die Konsolen als den Tod des klassischen PC-Gamings sehen, betrachten andere die Finanzmittel aus den Verkäufen der Konsolen-Titel als notwendige Stütze für die oft dutzende Millionen Euro teure Entwicklung moderner Top-Titel.

PC-Vorsprung: Bessere Optik durch überlegene Technik

Mit der Direct-X-11-Grafikschnittstelle und Tessellation sowie Physik-Effekten und Stereo-3D hat der Spiele-PC mehr für qualitätsbewusste Spieler zu bieten.

Der PC als Plattform wird laufend mit frischer Technik auf den neuesten Stand gebracht und hat aufgrund des Alters der 2005 beziehungsweise 2006 erschienenen Xbox 360 respektive PlayStation 3 derzeit einen enormen Technikvorsprung: Sechskern-Prozessoren, Direct-X-11-3D-Grafikbeschleuniger sowie gigabyteweise Arbeits- und Grafikspeicher stellen die Konsolen technisch deutlich in den Schatten.

Doch nicht nur High-End-Geschosse, auch günstige Mittelklasse-PCs haben den Konsolen einiges voraus: Drei- oder Vierkernprozessoren sind bei neuen PCs inzwischen Standard, ebenso wie vier Gigabyte Arbeitsspeicher und eine Festplatte mit 500 und mehr Gigabyte. Eine für die konsolentypische Auflösung von 1.280 x 720 Pixeln voll spieletaugliche Grafikkarte mit Direct-X-11-Unterstützung gibt es für wenig mehr als 100 Euro – dem Gegenwert von zwei neuen Konsolen- oder drei PC-Spielen.

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG: ECHT ODER GESTRECKT?

Aktuelle Konsolen werden gern mit dem Schlagwort „HD" in Verbindung gebracht – und tatsächlich geben sie das Bild auch in 720p oder 1080p, den beiden gängigen HD-Formaten, zum angeschlossenen Bildschirm weiter. Doch oft trügt hier jedoch der Schein. Manchmal handelt es sich hierbei lediglich um ein hochskaliertes Bild, das in niedrigerer Auflösung (zum Beispiel 1.024 x 576 Pixel) berechnet wurde. Bei grafisch aufwendigen Titeln wird zudem die Kantenglättung auf 2x heruntergeschraubt und lediglich ein Blurfilter genutzt, der die Optik weichzeichnet, oder gleich komplett darauf verzichtet. Der PC hingegen lässt Ihnen als Nutzer die freie Wahl: Bis zu 2.560 x 1.600 Bildpunkten bei einem Einzelmonitor sind in Spielen möglich, dazu kommt die normalerweise freie Auswahl bezüglich des Kantenglättungsmodus und anisotropen Filters – FSAA-inkompatible Spiele wie **GTA 4** bestätigen diese Regel. Doch auch hier gibt es Abhilfe, etwa den MLAA-Filter in AMDs neuer HD-6800-Reihe, der in einer kommenden Treiberrevision auch für andere DX11-Radeons verfügbar gemacht werden soll. Auch bei Nvidia gibt es für viele Spiele die Möglichkeit, per Treiber Anti-Aliasing zu erzwingen.

AUFLÖSUNG, DIE ZWEITE: HOCHWERTIG UND TEMPORAL

Neben der reinen Anzahl der Bildpunkte spielt auch deren durch Texturen gelöste Befüllung sowie die zeitliche Auflösung, auch bekannt als Bildrate (Fps, „Frames per second"), eine wichtige Rolle. Aktuelle Spielekonsolen kranken hauptsächlich am Mangel an Spei-

PHYSX – BESCHLEUNIGUNG PER GRAFIKCHIP FÜR ZUSÄTZLICHE DETAILS

Physx: „Aus"



Physx: „Hoch"/„Mittel"



Batman: Arkham Asylum nutzt auf dem PC optional atmosphärische Physx-Effekte wie animierte Flaggen, Stoffe, Papier oder dynamischen Nebel (im Bild). Für die Physik-Berechnung ist der Grafikchip kompatibler Nvidia-Karten zuständig.

KOSTEN-CHECK: HARDWARE, BILDSCHIRM UND 10 SPIELE

Komponente	Xbox 360	Playstation 3	Spiele-PC
Sinnvolle Konfiguration	ca. € 230,-	ca. € 300,-	ca. € 680,-*
Typischer Bildschirm (mindestens 24", digitaler Eingang [DVI/HDMI], Full-HD-Auflösung)	ca. € 330,-	ca. € 330,-	ca. € 160,-
Eingabegeräte (Basisausstattung)	Inklusive	Inklusive	ca. € 70,-
Eingabegeräte (Lenkrad, Joystick)	ca. € 100,-	ca. € 100,-	ca. € 100,-
5 Top-Spiele zum Release**	ca. € 300,-	ca. € 300,-	ca. € 225,-
5 Budget-Spiele***	ca. € 100,-	ca. € 150,-	ca. € 50,-
Gesamtkosten	**ca. € 1.060,- (100 Prozent)**	**ca. € 1.180,- (113 Prozent)**	**ca. € 1.280,- (121 Prozent)**

* PCGH-Silent-PC III (www.pcgh.de/go/pcgh-pc) ** Durchschnittlicher Preis für PC € 45,-, PS3/Xbox 360 € 60,-
*** Für PC jeweils € 10,-, für Xbox 360 je € 20,- und für PlayStation 3 je € 30,-

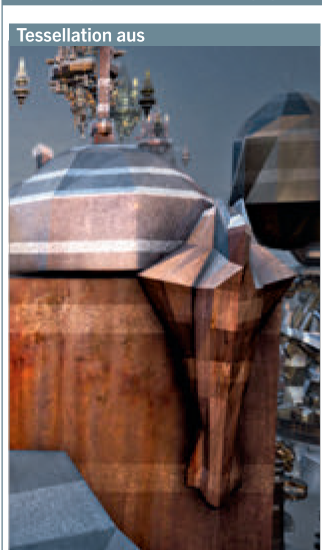
BILDSCHIRMAUFLÖSUNG BEI KONSOLEN (QUELLE: HTTP://GOO.GL/IQZP)

Spiel	Spiele-PC*	Xbox 360	PlayStation 3**
Assassin's Creed 2	Display-abhängig, bis 8x SSAA	1.280 x 720 (2x AA)	1.280 x 720 (Quincunx-AA)
Batman: Arkh. Asyl.	Display-abhängig, bis 8x SSAA	1.280 x 720 (kein AA)	1.280 x 720 (2x AA)
BF: Bad Company 2	Display-abhängig, bis 8x SSAA	1.280 x 720 (kein AA)	1.280 x 720 (kein AA)
Borderlands	Display-abhängig, bis 8x SSAA	1.280 x 720 (kein AA)	1.280 x 720 (kein AA)
CoD: Black Ops	Display-abhängig, bis 8x SSAA	1.040 x 608 (2x AA)	960 x 544 (2xAA)
Fallout 3	Display-abhängig, bis 8x SSAA	1.280 x 720 (4x AA)	1.280 x 720 (kein AA)
Far Cry 2	Display-abhängig, bis 8x SSAA	1.280 x 696 (2x AA)	1.274 x 694 (Quincunx-AA)
Grand Theft Auto 4	Display-abhängig, MLAA	1.280 x 720 (2x AA)	1.152 x 640 (Quincunx-AA)
Mafia 2	Display-abhängig, bis 8x SSAA	1.280 x 720 (2x AA)	1.280 x 720 (kein AA)
UT 3	Display-abhängig, bis 8x SSAA	1.280 x 720 (2x AA)	1.280 x 720 (kein AA)
Wolfenstein	Display-abhängig, MLAA	1.280 x 720 (kein AA)	1.280 x 720 (kein AA)

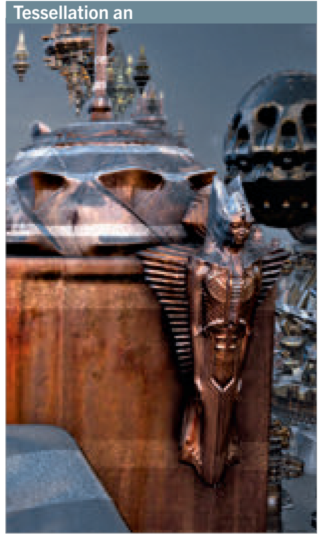
* Prinzipiell freie Auflösungswahl, abhängig vom verwendeten Bildschirm ** Quincunx-AA: 4-Sample-AA plus Blur

DIRECT X 11: TESSELLATION

Tessellation aus



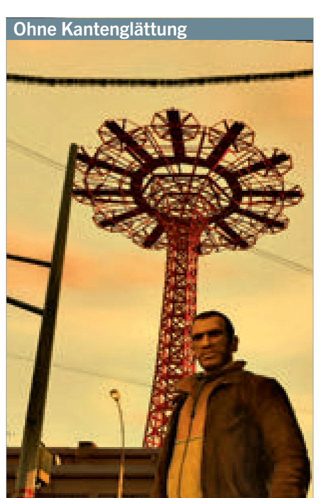
Tessellation an



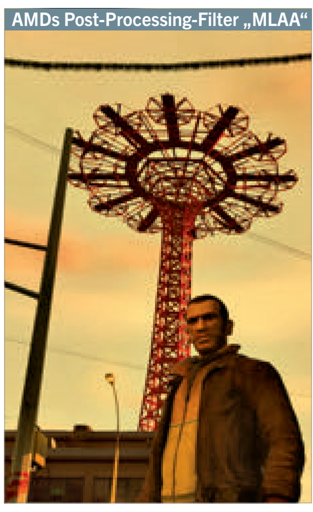
Technologie-Demos (hier Nvidias „Endless City") verdeutlichen die Vorteile der DX11-Rendertechnik Tessellation besonders stark. Aber auch Spiele wie **Hawx 2**, **Civilization 5** oder **Metro 2033** nutzen das PC-Merkmal.

GRAND THEFT AUTO 4: AUF DEM PC MIT ANTI-ALIASING

Ohne Kantenglättung



AMDs Post-Processing-Filter „MLAA"



Grand Theft Auto 4 erschien auf dem PC erst deutlich später, bietet dort aber eine wesentlich bessere Optik – unter anderem dank AMDs kantenglättendem MLAA-Postfilter-Effekt.

cher: Mehr als 256 Megabyte sind für Grafikberechnungen nicht vorgesehen, sodass detaillierte Texturen schlicht keinen Platz finden. Oft behelfen sich die Entwickler dann mit einer relativ groben Basistextur, die durch komprimierte Bump- und Normal-Maps zusätzliche Details erhält. Auf dem PC, an dem Spieler üblicherweise dichter am Bildschirm sitzen und auch eine höhere Auflösung nutzen, fällt das negativ auf. Die PC-Hardware ist deutlich überlegen, kommen doch selbst Einsteigergrafikkarten oft mit üppigen 1.024 Megabyte Videospeicher in die Händlerregale und auch die maximale Texturauflösung liegt am Direct-X-11-PC bei gigantischen 16.384 Pixeln (DX10: 8.192; DX9: bis zu 4.096) und damit wesentlich höher als bei den Konsolen. Unsere Bildvergleiche auf den Folgeseiten machen das deutlich. Zudem besteht am PC auch die Möglichkeit, nachträglich Texturpakete und Mods für eine höhere Grafikqualität zu installieren.

Ein weiterer Vorteil des PCs sind die nicht festgelegten Bildraten, die sogenannten Fps. Für Konsolentitel wird je nach Spiel versucht, durchgehend 30 oder 60 Fps zu erreichen – auf diese Entscheidung der Entwickler ist der Spieler dann aber festgelegt. Läuft ein Rennspiel mit festen 30 Fps auf der Konsole für den eigenen Geschmack zu ruckelig, kann man nichts dagegen tun. Auf dem PC hingegen gibt es, je nach Hardware-Konfiguration, bei den meisten Spielen die Möglichkeit, Details und Bildrate flexibel anzupassen. Auch das Entkoppeln von der Vertikalsynchronisation ist auf Kosten sogenannten Tearings, des Auseinanderreißens von oberem und unterem Bildteil, möglich. Alternativ zu den 60 Fps bei aktiviertem Vsync gibt es auch LC-Displays, die den doppelten Wert, nämlich 120 Hz, erreichen. Diese sind eigentlich für die stereoskopische 3D-Darstellung vorgesehen.

3D: ALT – UND DOCH NICHT

Das Thema 3D ist alt und neu zugleich. Natürlich ist damit nicht die in drei Dimensionen berechnete, aber auf einer zweidimensionalen Oberfläche angezeigte Grafik gemeint, sondern die räumliche, stereoskopische Variante. Mithilfe geeigneter Bildschirme (oder anaglypher Brillen) wird für jedes Auge ein separates Bild erzeugt. Diese zwei Bilder werden im Gehirn des Betrachters zu einem räumlichen Eindruck vermischt. Für den PC gibt es eine Reihe verschiedener Lösungen, angefangen von autostereoskopischen Bildschirmen, zum Beispiel von Zalman, über Nvidias Shutterbrillen-System „3D Vision" bis hin zu zusätzlichen 3D-Treibern von Drittanbietern (iz3D, Tri-Def). Konsolen sind beim Thema Stereo-3D deutlich eingeschränkter. Während die Xbox 360 sich bei Spielen in dieser Hinsicht auf Techniken wie Cryteks SSRS („Screen Space Re-Projection Stereo") verlassen muss, um mithilfe ihres HDMI-Ausgangs räumliche Bilder zu übertragen, unterstützt die PlayStation 3 mit aktueller Firmware via HDMI 1.4(a) das 3D-Frame-Packing-Format. Beide für Stereo-3D nötige Spielebilder werden mit maximal 720 Zeilen vertikaler Auflösung und 60 Hertz innerhalb des Zeitfensters eines Frames übertragen. Für 3D-Bluray-Filme sind auch 1.080 Zeilen mit 24 Hertz möglich, in jedem Fall jedoch muss ein 3D-fähiges Endgerät die Bildfolge aufbereiten.

DIRECT X 11 UND TESSELLATION

Aktuelle Spiele-PCs bieten dank der DX11-Schnittstelle die Möglichkeit, Spiele durch weitere Effekte, etwa detailliertere und damit lebensechtere Geometrie durch Tessellation oder aufwendigeres Post-Processing durch Direct Compute, zu bereichern. Bei sinnvoller Implementierung am PC, zum Beispiel in **Hawx 2** oder **Civilization 5**, gelingt dies oft sehr ressourcenschonend und ermöglicht dadurch ein besseres Verhältnis von optischer Qualität zum nötigen Rechenaufwand.

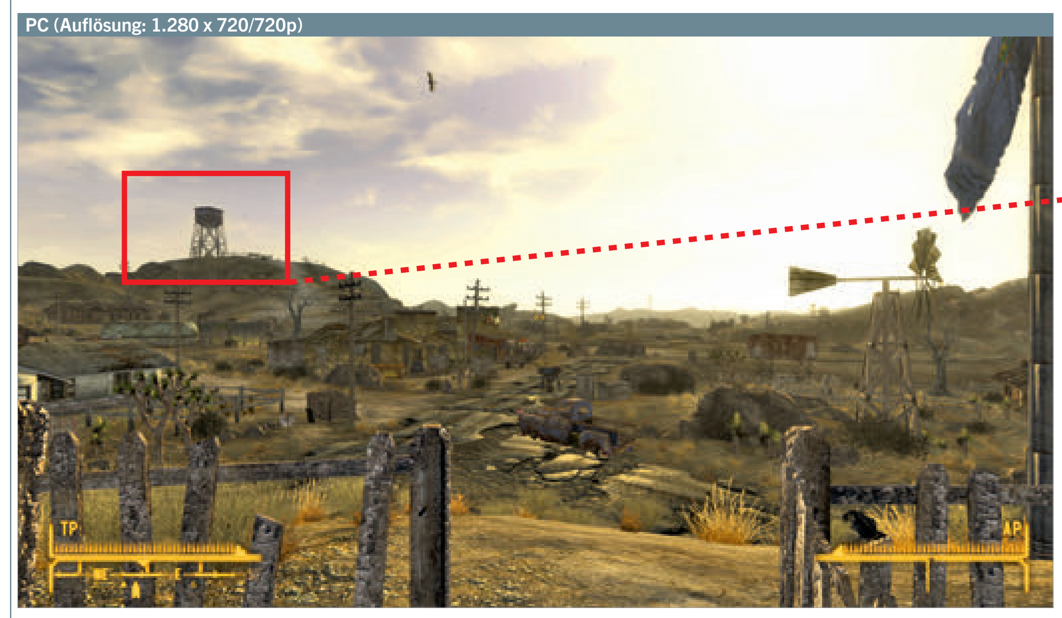
PHYSIK: EFFEKTVOLLER AM PC

Eine für das grundlegende Gameplay notwendige, umfassende Physiksimulation ist auch am PC noch rar. Dank der großen Physik-Bibliotheken Havok (Intel) und Physx (Nvidia) sind PC-Spiele jedoch dabei, zumindest ein hübsches Effektfeuerwerk zu etablieren, das im Falle von Physx durch die optional mögliche Beschleunigung per Grafikchip (siehe Bildbeispiele) deutlich beeindruckender abläuft als bei den entsprechenden Konsolenspielen. **Batman: Arkham Asylum** ist ein Beispiel für einen Titel, bei dem durch Physx zusätzliche Effekte auf dem PC realisiert wurden, welche die Atmosphäre und den Eintauchfaktor des Spiels erhöhen.

Lesen Sie weiter auf Seite XX

FALLOUT: NEW VEGAS – DIE GRAFIK DES POSTAPOKALYPSE-ROLLENSPIELS IM DIREKTEN VERGLEICH

PC (Auflösung: 1.280 x 720/720p)

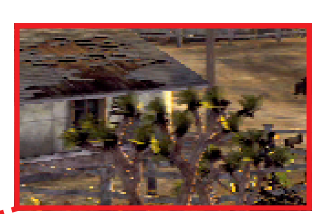




Bei der PC-Version von **Fallout: New Vegas** sorgt 4x MSAA für glatte Polygonkanten. Mit der zuschaltbaren Transparenz-Multisampling-Kantenglättung bietet das PC-Pendant ein weiteres optisches Schmankerl. Feine Strukturen wie das Gerüst des Wasserspeichers werden flimmerfrei dargestellt. Ohne Kantenglättung schneidet die Grafik der PS3-Variante am schlechtesten ab, während bei der Xbox-360-Version immerhin vierfache Kantenglättung (ohne Transparenz-Zusatz) zum Einsatz kommt.

PS3 (Auflösung: 1.280 x 720/720p)





Der Grafikchip der PS3 basiert auf der Geforce-7-Reihe (DX9-Level, 550 Megahertz Takt) und ist in puncto Leistung aktuellen Grafikkarten weit unterlegen. Des Weiteren stehen nur 256 Megabyte Grafikspeicher zur Verfügung. Das wirkt sich auf die Auflösung der Texturen aus, die im Vergleich mit dem PC verschwommen und detailarm aussehen, vor allem wenn weiter entfernte Objekte dargestellt werden. Oft werben die Spieleentwickler damit, dass die Texturauflösung am PC am höchsten ausfällt.

Xbox 360 (Auflösung: 1.280 x 720/720p)





Aufgrund des begrenzten Speichers und der geringeren Rechenleistung der Konsolen-Grafikchips werden Objekte wie Bodenvegetation, die beim Spielen am PC zu sehen sind, in der Konsolenfassung (Xbox 360 und PS3) nicht dargestellt. Das spart der Hardware die Berechnung und schafft Platz im Grafikspeicher. Zusätzlich fehlen die Specular-Maps, eine zusätzliche Texturschicht, die für Glanzpunkte auf Objekten wie den Steinplatten im Bild sorgt. Auch hier hat die Konsolen-Performance Vorrang vor der Optik.

MAFIA 2: AUF WELCHER PLATTFORM SPIELT SICH DER MAFIA-NACHFOLGER AM SCHÖNSTEN?



Wie bei **Fallout: New Vegas** gehört auch bei **Mafia 2** die Kantenglättung zu den Vorzügen der PC-Optik. Wer an der PS3 spielt, muss mit dem hässlichen Treppcheneffekt bei Polygonkanten vorliebnehmen. Die Xbox 360 nutzt 2x FSAA und erzielt damit nur annähernd die visuelle Qualität der PC-Version. Am Bildausschnitt wird zusätzlich sichtbar, dass nur der PC hoch aufgelöste und damit sehr detaillierte Texturen zu bieten hat. Vor allem bei der PS3-Fassung sind kaum Maschen im Zaun zu erkennen.

PC (Auflösung: 1.280 x 720/720p)

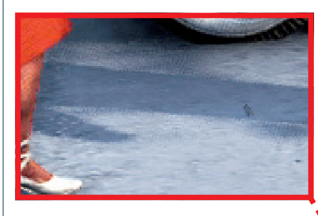




Beim Detailgrad von Objekten und Texturen nimmt die PS3 im Bildvergleich den letzten Platz ein. Das wird besonders an der Darstellung der in die Motorhaube eingelassenen Kühlungsschlitze sowie der Räder des Fahrzeugs deutlich. Hier fehlt zum einen die Texturschicht, die für Glanzpunkte auf den verchromten Material sorgt. Zum anderen gehen feine Details wie das Profil der Reifen, die Speichen des Rades und die Struktur des Lufteinlasses fast im Pixelbrei unter.

PS3 (Auflösung: 1.280 x 720/720p)





Bei der Schattendarstellung können weder die Xbox 360 noch die PS3 dem PC das Wasser reichen. Einerseits fällt das Rendering weniger aufwendig aus, sodass Details wie die filigranen Blätterschatten bei der Xbox 360, aber auch bei der PS3-Version kaum zu sehen sind. Auf der anderen Seite werden nur für die PC-Optik die Schatten gefiltert und besitzen daher, anders als auf der Konsole, keine harten, sondern weiche Kanten. Auch hierfür sind die deutlich leistungsschwächere GPU der Xbox 360 bzw. PS3 sowie der knapp bemessene Videospeicher verantwortlich.

Xbox 360 (Auflösung: 1.280 x 720/720p)



Die Steuerung

Maus und Tastatur als optimales PC-Eingabegerät kontra Gamepad und Co.

Ohne ein präzises Steuergerät kommt mit keiner Spieleplattform Freude auf. Die Popularität des Mediums, an dem gespielt wird, hängt stark davon ab, wie vielseitig es sich bedienen lässt und wie gut sich das Haupteingabegerät für die angebotenen Spiele eignet. Auch hier bietet der PC im Vergleich mit der Konsolenkonkurrenz Vorteile.

PRÄZISION AM PC

Geht es um die Genauigkeit und das Ausführen schneller und kleinschrittiger Bewegungen, so ist die analoge Maus, die am PC in Kombination mit der digitalen Tastatur als Grundsteuerung zum Einsatz kommt, den analogen Gamepad-Sticks deutlich überlegen. Ego-Shooter, aber auch (Online-)Rollenspiele, Strategie- und Simulationstitel oder Adventures lassen sich am besten per Maus und Tastatur steuern. Ein prominentes Beispiel dafür ist der Crossplatform-Shooter **Shadowrun**, bei dem ein integriertes Handicap-System für Chancengleichheit zwischen PC- und Konsolenspielern sorgt. Des Weiteren ist das Interface von Strategiespielen und Simulationen für den Einsatz von Maus und Tastatur optimiert und muss bei einer Portierung auf oder gleichzeitiger Entwicklung des Titels für die Konsole oft mit großem Aufwand für die Eingabe per Contoller modifiziert werden. Das liegt unter anderem daran, dass die Anzahl der Tasten beim Konsolen-Eingabegerät stark begrenzt ist und die Programmierung von Befehlsfolgen (Makros) fehlt.

DIE GAMEPAD-DOMÄNE

Im Gegenzug gibt es Spielsparten, in denen das Gamepad eine optimale Steuerung ermöglicht. Dazu gehören vor allem Prügel-, Sport- und Rennspiele. Hier schlägt der Mini-Stick des Gamepads bei der Feinabstimmung die digitalen Keyboard-Tasten. Außerdem erlauben analoge Schultertasten eine sensible Dosierung von Gas und Bremsen – mit Tasten, bei denen lediglich zwischen den Zuständen „gedrückt" und „nicht gedrückt" unterschieden wird, ist das nicht möglich. Daher nutzen viele PC-Spieler bei den oben erwähnten Genres das Xbox-360-Pad, das sich, wie auch der Dualshock-3-Controller, am PC einsetzen lässt.

DIE GRÖSSERE AUSWAHL

Ein weiterer Vorteil des PCs im Bereich der Eingabegeräte ist seine Flexibilität. Für Flugspiele wie **Hawx 1/2** steht eine große Auswahl an Joysticks parat, zum Steuern der Pixelkarossen in **F1 2010** oder **Dirt 2** kann der PC-Spieler zwischen Lenkrädern mit unterschiedlicher Ausstattung wählen. Die Zahl der für Konsolen zur Verfügung stehenden Joysticks- und Lenkrad-Pendants fällt dagegen deutlich geringer aus und ist im Falle der Xbox 360 oft auf zertifizierte Geräte beschränkt. Die meisten erhältlichen Mäuse und Tastaturen lassen sich zwar auch an die Konsole anschließen, werden aber entweder nur von wenigen Spielen unterstützt (**UT 3** für PS3), verweigern den Dienst (Maus: Xbox 360) oder eignen sich nur für Texteingaben (Tastatur: Xbox 360). Außerdem lassen sich die Geräte am PC besser anpassen und konfigurieren. Bei spezialisierten oder kreativen Eingabegeräten wie Tanzmatten, Gitarren oder Bewegungssteuerung (Eye-Toy/Kinect/Move) hat allerdings die Konsole die ausgereifteren Produkte zu bieten.

INTERVIEW MIT MATT FINDLEY

„Die Entwicklung von Spielen startet immer am PC"


Matt Findley ist Präsident bei Inxile (**Hunted**)

PC Games: So wie es aktuell aussieht, konzentriert man sich bei der Entwicklung von Spielen immer öfter darauf, eine optimale Konsolenfassung anstelle einer PC-Version abzuliefern, welche die technischen Vorteile der Hardware voll ausnutzt. Verliert der PC folglich als Spieleplattform immer mehr an Bedeutung?

Findley: Ich bezweifle das stark. Die Entwicklung von Spielen startet immer am PC. Obwohl die Konsolen für das allgemeine Publikum immer zugänglicher werden, können wir die leistungsstärksten Algorithmen nur am PC programmieren und dann in eine stabilere KI und Physik sowie größere, noch eindringlichere Spielwelten übertragen. Höhen und Tiefen gab es bei den PC-Spielen schon immer; solange PCs noch weiter wachsen, sprich sich die Leistung ihrer Prozessoren und Grafikkarten weiter steigert, werden sie auch bei zukünftigen Technologien immer führend sein. Solange die PC-Technik dabei hilft, Ideen beim Design auszubauen, wird der PC auch einen Platz am Markt haben und kann dabei auf jede erdenkliche Weise genutzt werden.

DIE PRIMÄREN EINGABEGERÄTE DER DREI PLATTFORM-KONKURRENTEN IM VERGLEICH



Maus und Tastatur (PC)

- + Multifunktionale Kombination, die sich für alle Arten von Spielen, aber auch generell für Anwendungen eignet
- + Speziell die Maus ermöglicht schnelle und präzise Bewegung bei Shootern. Beide Geräte sind die effektivste Steuerung bei Rollenspielen inklusive MMORPGs sowie Strategietiteln.
- + Programmierbare Makros möglich
- + Erlaubt umfangreiche Kommunikation während des Spiels (Chatfunktion)
- − Knöpfe der Tastatur wegen fehlender Feinabstimmung für Sport- und Rennspiele (Gas/Bremse) wenig geeignet

Empfohlen für: Shooter, (Online-)Rollen-/Strategiespiele



Dualshock-3-Controller (PS3)

- + Haptisches Feedback durch Rüttelfunktion
- + Zwei analoge Schultertasten und ein analoges Steuerkreuz für Eingabe mit Abstufungen, beispielsweise bei Rennspielen
- + Sechs Achsen
- + Drahtlos (keine Latenzen)
- − Thumbsticks für Spiele nicht ideal, in denen schnelle Bewegungen erforderlich sind (z. B. Shooter)
- − Erschwertes Zielen, da die Präzision der Ministicks gering ist
- − Keine Makrofunktion. Direkte Texteingabe (Spielerprofil erstellen/Chatfunktion) nicht möglich.

Empfohlen für: Action-, Prügel-, Renn- und Sportspiele



Xbox-360-Controller

- + Analoge Schultertasten in Abzugsform (Trigger-Tasten) – ideal für das gefühlvolle Gasgeben und Bremsen in Rennspielen
- + Headset-Anschluss, Vibrationsfunktion, sechs Achsen
- + Das verdrahtete Modell (USB-Kabel) sowie die drahtlose Variante (USB-Adapter) sind am PC für Spiele mit Gamepad-Unterstützung nutzbar.
- − Im Vergleich zur Maus geringe Präzision der Analog-Sticks. Schnelle Reaktion in Shootern nur bedingt möglich.
- − Keine Makros erstellbar. Für Texteingaben auf Xbox Live wird ein Sondermodell mit kleinem Tastenfeld benötigt.

Empfohlen für: Action-, Renn-, Sport-, Rollenspiele

INTERVIEW MIT JUN TAKEUCHI

„Das Schicksal einer einzigen Plattform ist für uns nicht so wichtig"


Jun Takeuchi, Capcom, Prod. **Lost Planet 2**

PC Games: Das Spielen an der Konsole wird immer populärer und das Interesse der Spieler, aber auch der Entwickler am PC als Gaming-Plattform nimmt im Gegenzug immer mehr ab. Ist der PC als Spielemedium vom Aussterben bedroht?
Jun Takeuchi: Ich sehe das nicht so, dass Spielen am PC völlig ausstirbt – erinnern wir uns in diesem Zusammenhang doch einmal daran, dass die schon längst totgesagte Schallplatte heutzutage immer noch produziert wird. Wie lebendig der PC als Spieleplattform bleibt, wissen wir nicht. Nur wenige hätten vor ein paar Jahren vermutet, dass Konsolen so bedeutend werden, dass sie eine so lange Lebensdauer haben würden. Daher ist es vorstellbar, dass PCs zukünftig wieder als primäre Spieleplattform im Rampenlicht stehen – und das nicht nur aufgrund der visuellen Vorteile, die sie bieten, sondern auch wegen der Preisgestaltung, des Komforts oder anderer Eigenschaften. Natürlich kann die Entwicklung genau konträr verlaufen, sodass es zu einer geringeren Präsenz des PCs im Spielemarkt kommt.
Was eine Vorhersage hier so schwierig macht, ist die Tatsache, dass der Gebrauch beim PC nicht eindeutig festgelegt ist. Hier in Japan feiern wir das Iphone und das Ipad als „magische Apparate", kennen aber ganz genau die Produktphilosophie vom originalen Mac, dem Newton (Anmerkung: Der Newton, den Apple bereits 1993 präsentierte, war der erste PDA.) und ähnlichen Geräten. So bleibt die Zukunft unsicher, auch wenn man alles aus der Vergangenheit kennt. Ich glaube, es wäre denjenigen, die damals mit dem Newton vertraut waren, sehr schwer gefallen, sich den aktuellen Erfolg des Ipads vorzustellen.
Auch wenn das alles Ihre Frage noch nicht beantwortet, entspricht es doch der Entwicklungsphilosophie von Capcom. Für die einen ist der PC eine Spielekonsole, für die anderen ein Arbeitsgerät – kann man das als eine Plattform zusammenfassen? Ich glaube nicht, denn es fällt schwer, den PC eindeutig zu definieren, wenn man berücksichtigt, wozu er eingesetzt wird. Wir Spieleentwickler erschaffen und liefern Spiele und es ist keinesfalls unsere Aufgabe, für eine bestimmte Hardware zu werben. Ich glaube, dass wir in der Zukunft, vielleicht in fünf bis zehn Jahren, in der Lage sein werden, unsere Produkte auf viel mehr unterschiedliche Art und Weise anzubieten. Um darauf vorbereitet zu sein, müssen wir darauf achten, dass wir uns mit den aktuellen Geräten vertraut gemacht haben, sodass wir nicht völlig überrascht werden. Einfach gesprochen: Das Schicksal einer einzelnen Plattform ist für uns nicht so wichtig.
Die grundlegende Qualität eines Produkts hängt meiner Meinung nach also nicht von der Verpackung ab, um es mal so zu sagen. Und genau so sieht man das auch hier bei Capcom.

Modding und Netzwerk

Schönere Spieletexuren, kostenlose Inhalte und Online-Rollenspiele – hier punktet der PC!

Half-Life 2: Die Steam-Standardversion



Half-Life 2 mit der Cinematic-Mod: Wesentlich detailreicher



PIMP MY HALF-LIFE 2 | Neben HDR-Rendering integrierte Modder Fakefactory auch komplett überarbeitete Texturen sowie hochdetaillierte Charaktermodelle, u. a. für Alyx, in die Cinematik-Mod.

Spätestens wenn ein Titel durchgespielt ist, schauen sich PC- und Konsolenspieler nach Zusatzinhalten für den verlängerten Spielspaß um, doch nur der PCler hat kostenlose Alternativen zu Bezahl-DLCs.

MODS VON FANS FÜR FANS

Da der PC im Gegensatz zur Konsole eine offene Plattform ist, deren Hardware ständig leistungsstärker wird, bietet er die ideale Umgebung für Spiele-Modifikationen, kurz Mods: Fans und Hobbyentwickler erstellen ohne finanzielles Interesse neue Inhalte oder Verbesserungen. Zu den Extras gehören optische Aufwertungen, die Grafikmods. Sie ersetzen die ursprünglichen Texturen durch höher aufgelöste Versionen – zum Teil inklusive Parallax-(Occlusion-)Mapping (**Oblivion**, **Doom 3, Dragon Age**) – und fügen neue Shader-Routinen für eine bessere Beleuchtung (HDR) oder Effekte wie Tiefen- und Bewegungsunschärfe hinzu. Bekannte Mods sind „ENB Series" (**GTA 4**), „Extreme Quality" (**Doom 3**) und die „Cinematic Mod" (**Half-Life 2**). Daneben gibt es neue Maps zu populären Spielen wie **Starcraft 2**, **Crysis**, **UT 3** oder **Left 4 Dead**. Auch komplett neue Spiele, sogenannte „Total Conversions", etwa **Neherim** für **Oblivion**, werden erstellt. Im Falle von **Gothic 3** machten sogar Modder mit Unterstützung des Publishers Jowood das Spiel mit dem Community-Patch 1.74 bugfrei.

SPIELWELT INTERNET UND LAN

Obwohl auch die Konsole den Mehrspielerbetrieb via Internet (Xbox Live/PSN) ermöglicht, bleibt der PC die erfolgreichste Online-Spieleplattform. Online-Rollenspiele wie **WoW** oder **Runes of Magic** werden auf der Konsole, nicht zuletzt wegen der komplexen Steuerung, nie Fuß fassen. Des Weiteren hat der PC bei den Bereichen LAN-Partys und E-Sport die Nase vorn, denn nur am Computer können Multiplayer-Server konfiguriert und als Dedicated Server eingerichtet werden. ❑

FAZIT

PC: Vorteile gegenüber Konsolen
Der Spiele-PC ist den inzwischen mehrere Jahre alten Konsolen technisch meilenweit voraus. Überraschender ist dagegen der Kostenvergleich, wenn man die Langzeitfaktoren wie den Spielekauf mit einbezieht: So ein teures Hobby wie oft gedacht muss der PC nicht zwangsläufig sein. Zudem bietet die Plattform nicht nur weitaus mehr Freiheiten als die geschlossene Konsolengesellschaft, sondern es gibt auch ganze Genres, die eigentlich nur auf dem PC vernünftig zu spielen sind. In diesem Sinne: Der PC ist tot, lang lebe der PC!



Bild: Digital Revolution

Sicher in 10 Minuten

Von: Marco Albert/Eric Herrmann

Mit unseren Tipps sichern Sie Ihren Rechner in nur wenigen Minuten gegen die Angriffe elektronischer Schädlinge.

Die Computer von PC-Spielern sind beliebte Ziele von Cyber-Kriminellen, da sie zum einen meist sehr rechenstark sind und zum anderen leider oft schlecht vor Malware geschützt werden. Spieler belasten ungern ihr System mit vermeintlich unnützer Sicherheitssoftware, doch die Defekte, die durch elektronische Schädlinge entstehen, können erheblich sein. So wird der eigene Rechner unter Umständen als Drohne für illegale Aktivitäten genutzt. Schon ein einfacher Virenscanner kann dieses Risiko minimieren und mit unseren Tipps gehen Sie gleich auf Nummer sicher. Sollte der Rechner mit Windows nicht mehr booten oder können Sie ein Virus einfach nicht löschen, dann hilft Ihnen auch eine Datenrettungs-CD weiter, die Sie zum Beispiel als Beilage in der Ausgabe 12/10 in unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware finden.

VIRENSCANNER

Schad-Software ist ein lukratives Geschäft geworden (siehe Interview nächste Seite oben), weshalb sich Hacker immer raffiniertere Methoden ausdenken, um ihre Viren und Trojaner möglichst weit zu verbreiten. Da sie immer einen kleinen Vorsprung vor der Entwicklung der entsprechenden Gegenmittel haben, ist nicht auszuschließen, dass sich früher oder später auch auf vermeintlich sicheren Internetseiten oder Servern der eine oder andere Schädling einschleicht.

Daher ist es leichtsinnig, auf Virensoftware zu verzichten, nur weil sie angeblich Leistung kostet. Selbst bei sehr konstanten Surfgewohnheiten kann man sich eine Infektion einfangen, die das gesamte Betriebssystem lahmlegt, Daten löscht oder sogar finanzielle Schäden verursacht (geklaute Daten zum Spiele-Account).

Zumindest das kostenlose **Avira Antivir Personal Edition** sollte auf einem PC installiert sein. Es erkennt Viren anhand einer täglich aktualisierten Datenbank. Zwar belegt es zusätzlichen Arbeitsspeicher und kostet Rechenzeit, aber im Vergleich zu einem Totalausfall sollten die zusätzlichen Sekunden Ladezeit zu verschmerzen sein.

Im Vergleich mit der kostenlosen Variante, die Sie unter www.avira.com/de/support-download-free-antivirus herunterladen können, bietet die Premium-Version (Preis: ca. 20 Euro) einen erweiterten Schutz. Im Gegensatz zur Basis-Version prüft **Avira Antivir Premium** Programme zusätzlich auf sogenannte Fingerabdrücke, die von Viren und Würmern bekannt sind. Dadurch werden auch neuere Schädlinge entlarvt, die noch nicht in der Definitionsdatenbank bekannter Schad-Software aufgelistet sind.

Wie es um die Leistungseinbußen bestellt ist, haben wir in Benchmarks nachgemessen. Da ein Antiviren-Programm alle Dateien im Arbeitsspeicher prüft, sollte bei jedem Dateizugriff mit einer leichten Verzögerung zu rechnen sein, wenn man Kopier- oder Ladevorgänge mit und ohne Virenschutz vergleicht. Der Praxistest zeigt, dass Produkte verschiedener Anbieter Systeme unterschiedlich stark ausbremsen. Aber vor allem in Spielen kann nie die Rede davon sein, dass man ohne Schutz eine viel bessere Performance beobachten könnte.

ZUSÄTZLICHER SCHUTZ

Ergänzend zu der datenbank- und fingerabdruckbasierten Antiviren-Software kann man zusätzlich ein Programm installieren, das intelligent auf verhaltensbasierte Erkennung setzt. Ein empfehlenswertes Tool ist **Mamutu 3** von Emsi Software (http://www.emsisoft.de/de/software/mamutu/), das Sie nach dem Download 30 Tage lang kostenlos testen und im Anschluss eine Ein-Jahres-Lizenz für 20 Euro erwerben können. Die Software prüft heruntergeladene Patches und andere vermeintliche Updates sowie Mods auf Verhaltensweisen, wie sie aus Schad-Software bekannt

VIRENSCANNER-VERGLEICH

Anno 1404 – PCG-Benchsequenz (Große Stadt) – 1.680 x 1.050, kein AA/AF

BESSER ▶	Bilder pro Sek.
PC ohne Virenscanner	34,0 (Basis)
Avira Antivir Personal	33,7 (-1 %)
Avira Antivir Premium	31,0 (-9 %)
Avira Antivir Premium + Emisoft Mamutu	30,4 (-11 %)
Avira Antivir Personal + Emisoft Mamutu	30,4 (-11 %)
Norton Internet Security	30,2 (-11 %)

PCGH Kopiertest – 5 Gigabyte in 25.000 Dateien

BESSER ◀	Sekunden
PC ohne Virenscanner	301,0 (Basis)
Avira Antivir Premium	344,0 (+14 %)
Avira Antivir Personal	344,0 (+14 %)
Avira Antivir Personal + Emisoft Mamutu	366,0 (+22 %)
Avira Antivir Premium + Emisoft Mamutu	372,0 (+24 %)
Norton Internet Security	422,0 (+40 %)

Anno 1404 – Ladezeit PCG-Benchsequenz

BESSER ◀	Sekunden
PC ohne Virenscanner	53,0 (Basis)
Avira Antivir Premium + Emisoft Mamutu	54,0 (+2 %)
Avira Antivir Premium	54,0 (+2 %)
Avira Antivir Personal + Emisoft Mamutu	55,0 (+4 %)
Avira Antivir Personal	54,0 (+2 %)
Norton Internet Security	56,0 (+6 %)

Windows-CMD

System: AMD 790FX, 4 GB RAM, Geforce GTX 260-216/896 MB; Windows 7 x64, Geforce 258.96
Bemerkungen: Der Kopiertest zeigt, dass ein Virenscanner den Dateizugriff verzögert. Durch häufiges Scannen und die Fingerabdrucktechnik verringert sich bei einigen Programmen diese Verzögerung.

DIE FÜNF REGELN IM KAMPF GEGEN MALWARE

1. Alle Sicherheits-Updates für Windows und für alle installierten Programme aufspielen, dazu zählen auch **Adobe Flash**, **Reader**, **Java** und **Firefox**.
2. Einen Virenscanner mit aktuellen Signaturen und Verhaltensanalyse nutzen oder ein Zusatzprogramm für die Verhaltensanalyse installieren.
3. Windows-7- und -Vista-Anwender sollten die Benutzerkontensteuerung eingeschaltet lassen, um nicht autorisierte Systemzugriffe unterbinden zu können.
4. Arbeiten Sie unter Windows nicht (!) mit einem Benutzerkonto, das über Administratorrechte verfügt.
5. Legen Sie regelmäßig Back-ups an, damit Sie nach einem Datenverlust durch einen Schädling persönliche Dateien wiederherstellen können.

„Spielerdaten sind schon immer lukrativ gewesen"


Andreas Marx ist Geschäftsführer der AV-Test GmbH (IT-Sicherheitstests).

PC Games: Welche Bedrohungen bestehen aktuell speziell für Spieler?
Andreas Marx: Spielerdaten sind schon immer lukrativ gewesen. Wenn ich etwa über einen Virus oder Trojaner die Zugangsdaten für **World of Warcraft** ausspioniere, gehören mir auch alle dort vorhandenen Güter. Der Dieb kann diese lang erspielten Gegenstände nun versilbern und bei Auktionshäusern gegen echtes Geld versteigern. Ebenso könnte er virtuelles Geld (Credits) aus Spielen anderen übertragen. Der Empfänger weiß natürlich nicht, dass das Geld nur ergaunert wurde, und riskiert die Sperrung seines eigenen Accounts. Kriminelle Virenschreiber wollten vor einigen Jahren vor allem noch ihr Ego befriedigen und direkten Schaden anrichten („Mein Virus hat IBM lahmgelegt!"), heute geht es vor allem ums Geldverdienen. Es muss sich ja auszahlen.
PC Games: Reicht ein Virenscanner als Schutz aus?
Andreas Marx: Gerade bei Online-Spielen und häufigen Web-Ausflügen ist man durch einen reinen Virenscanner nicht mehr vor aktuellen Bedrohungen geschützt. Die Hauptaufgabe eines Virenscanners liegt darin, bereits bekannte Schadprogramme aufzuspüren, aber bei über 55.000 neuen digitalen Schädlingen pro Tag wird das immer schwieriger für die Hersteller und die Schutzwirkung nimmt ständig ab. Daher kann man nur eine Security Suite empfehlen, die viele weitere Bausteine mitbringt. Sie enthält nicht nur die Virenscanner-Funktionen, sondern auch Webfilter (etwa um vor Drive-by-Downloads zu schützen) und eine Verhaltensanalyse, die neue Programme zunächst in eine Sandbox einsperrt und dann genau prüft, ob sie potenziell gefährliche Aktionen ausführen.
PC Games: Sind Software-Firewalls in Zeiten von DSL-Routern noch notwendig?
Andreas Marx: Vor einigen Jahren musste man sich vor allem vor Angriffen aus dem Internet, also von außen, fürchten. Seit Microsoft in Windows standardmäßig eine Firewall eingebaut hat und sich Hardware-DSL-Router durchgesetzt haben, ist die Gefahr solcher Angriffe gering geworden. Nunmehr versuchen die Virenschreiber, irgendwelche Software auf meinen PC zu schleusen. Entweder ich klicke dann bewusst darauf (weil es heißt, das sei ein neuer Patch oder Cheat) oder das Schadprogramm wird über Sicherheitslücken im Browser oder installierten Anwendungen aktiv. Kaum auf meinem Rechner, wird der Virus oder Trojaner versuchen, mit seinem „Herrn und Meister" im Internet Kontakt aufzunehmen. Die Installation einer separaten Firewall, um diese Zugriffe zu unterbinden, lohnt sich meist nicht. Am besten greift man gleich zu einer Security Suite, die eine intelligente Firewall mitbringt.
PC Games: Schützen bestimmte Verhaltensregeln überhaupt noch gegen eine Infektion?
Andreas Marx: Man sollte immer eine gewisse Vorsicht walten lassen: Klingt ein Angebot zu gut, um wahr zu sein, dann ist es das meist eben nicht. Gerade bei Downloads in Tauschbörsen findet man oft Fakes: Statt eines „kostenlosen" Spiels holt man sich einen Trojaner auf die Festplatte. Auch sollte man Patches nur aus vertrauenswürdigen Quellen (etwa direkt beim Spielehersteller) herunterladen oder auf Heft-CDs zurückgreifen. Ansonsten gilt, dass man regelmäßig Updates für alle Anwendungen einspielen muss. Da Windows über die Zeit immer sicherer geworden ist, versuchen Angreifer nunmehr vermehrt, über **VLC Media Player**, **Adobe Reader** oder **Flash** in ein System einzudringen. Hier muss man sich die Mühe machen und die Programme regelmäßig aktualisieren. Und auch bei 55.000 neuen Schädlingen pro Tag ist der Kampf gegen das Böse im Netz noch nicht verloren: Auf Virenscanner und Security Suites sollte man auf keinen Fall verzichten, auch wenn sie den PC bekanntermaßen ausbremsen.

sind. Damit will der Hersteller insbesondere vor neuen oder geschickt verschleierten Viren und Würmern schützen. Selbst wenn Sie es parallel zu Antiviren-Software anderer Anbieter verwenden, stellen sich nur unmerkliche Leistungseinbußen ein. Auch das haben wir in unseren Benchmarks berücksichtigt.

EXTRA-FIREWALL?

Lange Zeit war eine Kombination aus Router und Windows Firewall ein ausreichender Schutz. Doch immer mehr Schädlinge setzen auf raffinierte Tunnelsysteme, nutzen vertrauenswürdige Ports oder geben sich gegenüber der Universal Plug&Play-Schnittstelle (UPnP) als vertrauenswürdig aus, die eine herstellerübergreifende Ansteuerung von Geräten wie Stereoanlagen, Router oder Drucker über ein IP-basierendes Netzwerk ermöglicht. Damit können sie Kontakt zu ihrem Autor aufnehmen und ausspionierte Daten wie Account-Daten oder andere Passwörter weitergeben.

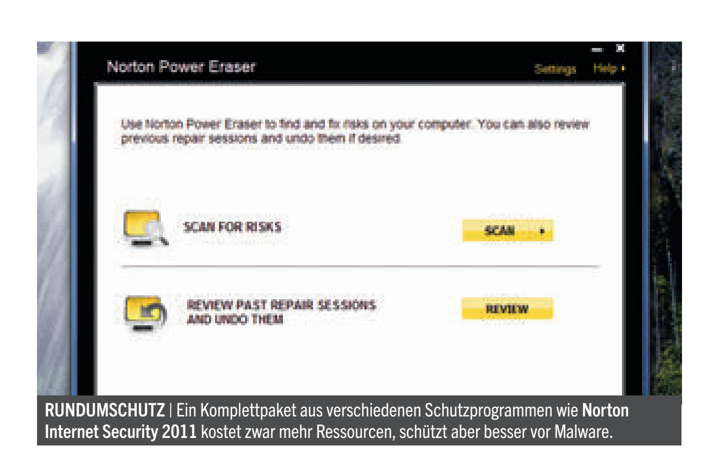
Mit intelligenten Firewalls – wahlweise als Extra-Software oder in einer Security Suite – lassen sich Regeln für Anwendungen oder sogar Komponenten von Anwendungen genauer festlegen. Anfänglich gestaltet sich die Konfiguration oft mühselig, doch viele Anbieter verwenden Assistenten oder bieten für bekannte Programme und Dienste Voreinstellungen, die den Einstieg erleichtern. Wem seine Daten lieb und teuer sind, der sollte den Aufwand nicht scheuen.

RUNDUM-SORGLOS-PAKETE

Mehrere Anbieter haben sogenannte Security Suites, also Softwarepakete im Angebot, die nach einmaliger Installation und mit regelmäßigen Updates für die hohe Sicherheit sorgen sollen. Dabei laufen dann unter einer einheitlichen Oberfläche zahlreiche Dienste im Hintergrund, die den Arbeitsspeicher und die Internetverbindung ständig auf bedenkliche Daten, Anwendungen und Dienste überprüfen.

Dabei werden Antivirus-Dienste auf Basis von Definitionsdatenbanken mit Überwachungs-Tools kombiniert, die genaue Kontrolle über ein- und ausgehende Internetverbindungen zulassen oder auflisten, welche Bestandteile von Internetseiten geblockt wurden. Einige Anbieter versprechen auch, dass Werbung oder sonstige unerwünschte Einblendungen beim Surfen wegfallen. Auch Cookies, mit denen Internetseiten das Benutzerverhalten analysieren, sollen reduziert werden. Manche Pakete beinhalten auch eine Kindersicherung, mit der sich Listen vertrauenswürdiger Webseiten erstellen lassen. Alle Komponenten solcher Pakete erhalten regelmäßige Updates, die den bestehenden Schutz verbessern.

Ein solches Gesamtpaket ist die Anti-Virus-Software **Norton Internet Security 2011**. In der Testversion (Download: http://de.norton.com/downloads/trialsoftware) können Sie 30 Tage lang beobachten, was so einem Sicherheits-Komplettpaket alles ins Netz geht. Die für 25 Euro erhältliche Software-Suite beinhaltet über ein Dutzend Funktionen. Leider hat sich das Norton-Paket beim Kopiertest als ziemlicher Bremsklotz erwiesen, in Spielen bereitet es dagegen keine Schwierigkeiten. Beim Kopiertest müssen alle 25.000 Dateien sämtliche Kontrollposten von **Norton Internet Security** passieren, die für Wartezeiten zwischen den Dateizugriffen sorgen. Hier kommt es zu einer mittleren Verzögerung von 40 Prozent, die sich im Falle eines Alarms aber auszahlen. ❑



RUNDUMSCHUTZ | Ein Komplettpaket aus verschiedenen Schutzprogrammen wie **Norton Internet Security 2011** kostet zwar mehr Ressourcen, schützt aber besser vor Malware.

Diese Datei müssen Sie herunterladen. Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD. Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.



WETTERMACHER | Fantastische Mods wie **Nevada Skies – Weather Effects** oder 4Aces' **Highres-Textures** lassen **Fallout: New Vegas** buchstäblich in neuem Licht erscheinen.

DER EDITOR

Mit dem **G.E.C.K.** (**Garden of Eden Creation Kit**) (auf Heft-DVD) können Sie neue Inhalte für **Fallout: New Vegas** erstellen oder bestehende Inhalte wie Landschaften, Charaktere, Waffen oder Dialoge nach Ihren Wünschen verändern.

FALLOUT: NEW VEGAS-MOD-SPECIAL

Fallout: New Vegas

Einzelspieler-Mods
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

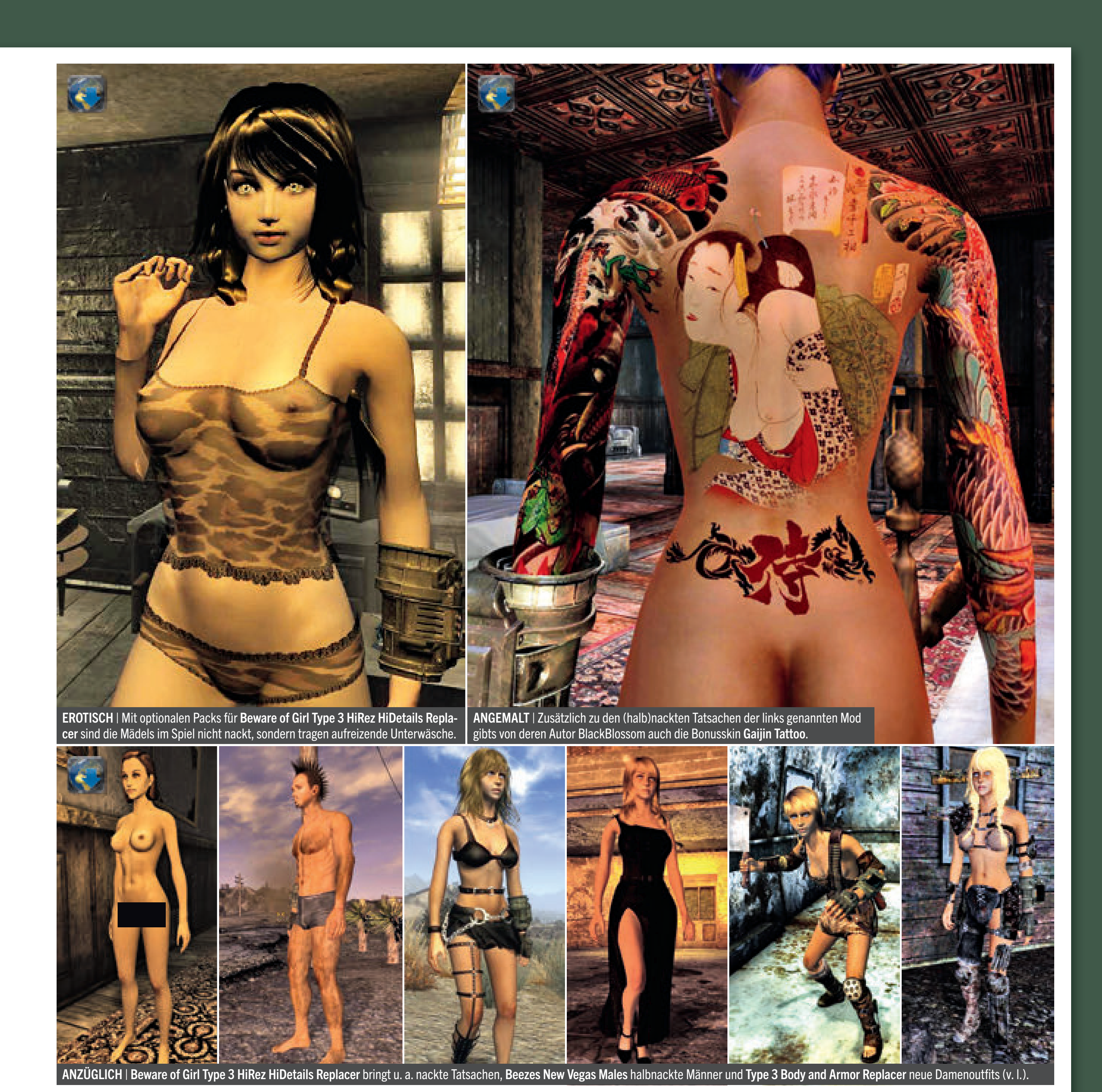
Von: Marc Brehme

Es war nur eine Frage der Zeit. Viele tolle Mods peppen New Vegas kräftig auf.

Wie schon beim Vorgänger **Fallout 3** lenkt die offenbar überwiegend männliche Community auch bei New Vegas eine gesteigerte Aufmerksamkeit auf die Damen im Spiel. Bereits kurz nach dem Erscheinen des Spiels sprossen Mods, die mehr nackte Haut als im Hauptspiel üblich zeigten, aus dem Boden der Bits und Bytes. Auf der Rangliste der beliebtesten Mods-Community-Webseite falloutnexus.com rangierte **Beware of Girl Type 3 HiRez HiDetails Replacer** wochenlang an erster Stelle. Es scheint also in der Tat sehr viele Spieler zu interessieren, dass man damit die Mädels im Spiel – wie schon in der Vorgängerversion für **Fallout 3** – ganz nach seinen Vorlieben gestalten kann. Ein prächtiger D-Cup für den Büstenhalter gewünscht? Bitte sehr, kein Problem. Auch noch ausgeprägtere weibliche Rundungen (H-Cup) und Nacktheit sind einstellbar.

Für Spieler, die die Pixeldamen im Spiel zwar gern aufreizend, aber nicht gleich pudelnackt sehen möchten, gibt es auch eine Variante. Installieren Sie einfach das optionale **non-nudity nighty Pack** dieser Mod, mit dem die Mädels in dünnen Nachthemdchen flanieren gehen, die entweder durchsichtig oder blickdicht sind (optionales **Non-transparent_top_Nighty_Pack**). Nun noch die Haarpracht mittels vier optionaler Zusatztexturen an die persönlichen Vorlieben angepasst und schon stapfen nur noch Abbilder Ihrer virtuellen Traumfrauen durch das Ödland.

Für „tuffige“ Spieler oder solche, die sich gerade zum Kosmeti-



EROTISCH | Mit optionalen Packs für **Beware of Girl Type 3 HiRez HiDetails Replacer** sind die Mädels im Spiel nicht nackt, sondern tragen aufreizende Unterwäsche.

ANGEMALT | Zusätzlich zu den (halb)nackten Tatsachen der links genannten Mod gibts von deren Autor BlackBlossom auch die Bonusskin **Gaijin Tattoo**.

ANZÜGLICH | **Beware of Girl Type 3 HiRez HiDetails Replacer** bringt u. a. nackte Tatsachen, **Beezes New Vegas Males** halbnackte Männer und **Type 3 Body and Armor Replacer** neue Damenoutfits (v. l.).

ker ausbilden lassen, gibt es noch eine zusätzliche Datei für die Mod. Mit **updated hands** werden die Hände der Figuren mit einer sanfteren Haut und schöneren Fingernägeln versehen.

Außerdem gibt es in **Beware of Girl Type 3 HiRez HiDetails Replacer** nun nahtlosere Übergänge der einzelnen Körpertexturen und – lachen Sie nicht! – überarbeitete Brustwarzentexturen! Scheinbar trifft Modder BlackBlossom mit seiner Fan-Erweiterung den Nerv der Fans, denn bis Redaktionsschluss wurde die Mod bereits deutlich mehr als fünfzigtausend Mal heruntergeladen. Zum Dank dafür stellte der Hobby-Entwickler Ende November für einige Tage außerdem die Bonusskin **Gaijin Tattoo** zum Abruf bereit. Damit verpassen Sie den Mädels schicke Tattoos auf Schulter, Unterarm und Bein. Übrigens: Wer nicht nur (halb-)nackte Mädels, sondern auch Jungs, die mit leichter Brustbehaarung und in fescher Unterhose durch das Ödland dackeln, ansehen möchte, kommt um die Mod **Breezes New Vegas Males** nicht herum.

Unzählige weitere Klamotten und Rüstungen für die Mädels im Spiel installieren Sie mit dem **Type 3 Body and Armor Replacer**. Die Mod ersetzt die Frauen im unmodifizierten Hauptspiel durch neue Modelle mit Unterwäsche. Es ist also keine Nackt-Mod, sie ist aber mit allen **Type3 nude body replacer**-Modifikationen kompatibel. Mit der Modifikation von Exeter tragen die Frauen im Spiel dann etwa das kleine Schwarze als Abendgarderobe, ein Kostüm wie im Büro, einen Combat-Ranger-Mantel, Lederkluft, Roben wie zu Caesars Zeiten oder auch ein Prostituierten-Outfit mit wenig Stoff am Körper.

Apropos Prostitution, auch diese hält mit einer Mod Einzug in **Fallout: New Vegas**. Durch **Animated Prostitution** von JoshNZ kann Ihr Spielcharakter nun mit Nichtspielercharakteren (NPCs) Sex haben und sich auch entscheiden,

SCHÄFERSTÜNDCHEN | Die Modifikation Animated Prostituion erlaubt es Spielern, mit (sogar gleichgeschlechtlichen) Nichtspieler-charakteren (NPCs) Sex zu haben.

EFFEKTHASCHEREI | Mit **Nevada Skies – Weather Effects** zaubert der Sonnenaufgang über den Bergen eine sehr stimmungsvolle Beleuchtung über die Szenerie.

STELLSCHRAUBE | Haben Sie **Nevada Skies – Weather Effects** installiert, können Sie in Ihrem Pipboy über „Thermo-Hygrograph“ die Wettereinstellung vornehmen.

HIRES-TEXTURE-MOD VON CHRIS „4ACES“ WHITING



Wie schon Fallout 3 kommt auch Fallout: New Vegas mit teils matschigen Texturen. Diese HiRes-Mod ersetzt die Pixeltapeten mit schärferen Varianten.

Das letzte Mal, als wir vom Modder Chris Whiting gehört hatten, hat er uns mit seiner **HiRes-Texture Mod** für **Dragon Age: Origins** und **Fallout 3** begeistert. **Fallout: New Vegas** stand gerade in den Regalen, da fing der kanadische Modder auch schon an, an den Texturen dieses Spiels herumzuschrauben. Von den etwa 22.000 Pixeltapeten, die es in **Fallout: New Vegas** gibt, hat er etwa 14.000 durch detailreichere Varianten ersetzt. Da etwa 60 Prozent dieser Texturen aus **Fallout 3** stammen, konnte er diese direkt aus seiner **Fallout 3 HiRes-Texture Mod** übernehmen. Die restlichen 5.600 brezelte 4Aces dann noch auf, indem er unter anderem an den sogenannten Diffuse-, Specular- und Light Maps der Texturen schraubte, und stellte seine Mod schließlich Ende November fertig. Die Fan-Erweiterung verbessert das Aussehen von Waffen, Rüstungen und Architektur, etwa von Häusern.

• Info: https://sites.google.com/site/iam4aces/Home/mods/fallout-new-vegas

Aktuell arbeitet 4Aces an einer weiteren Mod für **Fallout: New Vegas**, die in Kürze erscheinen soll. Mit seinem **Landscape Texture Add-on** will er das Aussehen der Landschaft so verändern, dass sie sich komplett von der in **Fallout 3** unterscheidet, „sodass Sie sich nicht länger vorkommen, als würden Sie sich in Washington Wasteland befinden“. Die Mod wird viele Wüstentexturen hinzufügen und dafür sorgen, dass die Wüste dann seiner Meinung nach wirklich wie Nevada aussieht. Das Landscape Texture Add-on soll in zwei Versionen veröffentlicht werden: in normaler und auch in HD-Auflösung.

• Info: https://sites.google.com/site/iam4aces/Home/mods/fallout-new-vegas

Spielern mit einem 64-Bit-Windows auf der Zockermaschine empfiehlt Modder 4Aces, zusätzlich zu seiner **HiRes-Texture-Mod** auch die **Fallout New Vegas 4GB**-Mod von MonochromeWench zu installieren. Diese sorgt dafür, dass unter diesem Betriebssystem wirklich die gesamten vier Gigabyte Arbeitsspeicher für das Spiel zur Verfügung stehen, was die Performance verbessert.

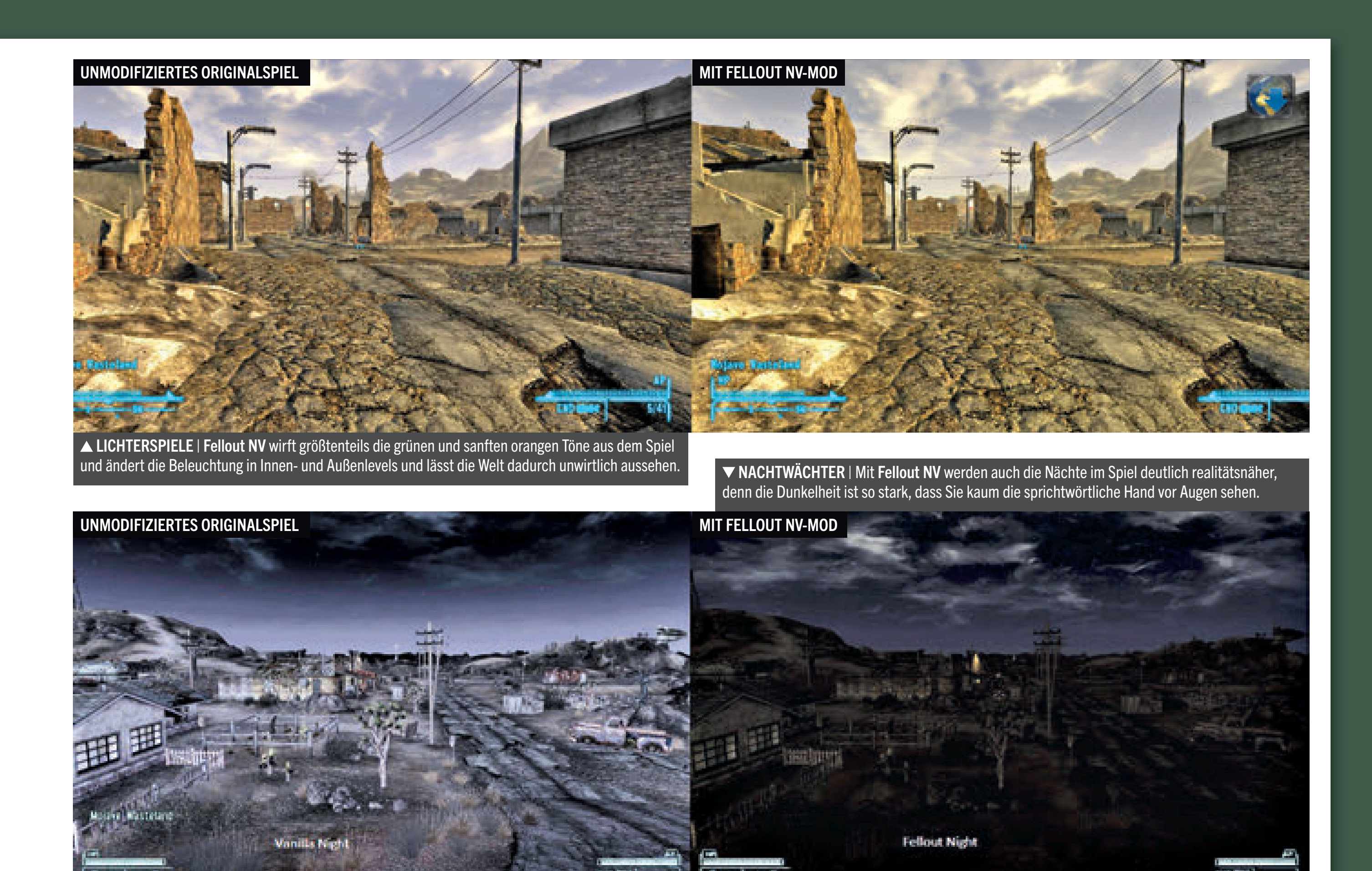
• Info: www.newvegasnexus.com/downloads/file.php?id=35262



SCHARFMACHER 1 | Mit der mehr als 4,4 Gigabyte großen **4Aces HighRes-Texture-Mod** (rechts) werden unter anderem die Texturen der menschlichen Charaktere …



SCHARFMACHER 2 | … und Monster wie dieses Lurkers durch einen höheren Detailgrad deutlich verbessert. Links sehen Sie das Original, rechts die Mod-Version.



▲ **LICHTERSPIELE** | **Fellout NV** wirft größtenteils die grünen und sanften orangen Töne aus dem Spiel und ändert die Beleuchtung in Innen- und Außenlevels und lässt die Welt dadurch unwirtlich aussehen.

▼ **NACHTWÄCHTER** | Mit **Fellout NV** werden auch die Nächte im Spiel deutlich realitätsnäher, denn die Dunkelheit ist so stark, dass Sie kaum die sprichtwörtliche Hand vor Augen sehen.

ob er als Dirne oder als männlicher Vertreter dieser Zunft, Callboy genannt, arbeiten möchte. Außerdem sind im Spiel nun sogar Liebesakte zwischen gleichgeschlechtlichen Partnern möglich. In der nächsten Version der Mod darf man dann sogar NPCs als Prostituierte und Callboys anstellen und mit dieser Zuhälterei ein paar Kronkorken hinzuverdienen.

Die deutschen Modder Ravenmodding (www.ravenmodding.terminal47.net) haben eine Erweiterung entwickelt, mit der Sie das Klima im Spiel mit mehreren Wetterlagen und -effekten erweitern können. **Nevada Skies – Weather Effects** lag bei Redaktionsschluss als Beta vor, funktionierte aber bereits sehr gut. Diese Fan-Erweiterung des Spiels bringt neben einfachem Regen auch Regen- und Sandstürme in die Mojave-Wüste, zünftig garniert mit Blitz und Donner. Außerdem gibt's auch RAD-Stürme, für die Sie Rad-X und Radsuits im Gepäck haben sollten, und es gibt nun sogar ... Schnee!

Insgesamt bauten die Modder nicht nur mehr als 60 neue Wetter-Varianten ins Spiel ein, sondern peppten auch Sonnenauf- und -untergänge auf. Außerdem sind die Nächte nun dunkler als im unmodifizierten Hauptspiel, die überarbeiteten Wüstentexturen sollen die sandige Einöde einen Tick wüstenhafter wirken lassen und neue Lichteffekte passen sich besser an die jeweilige Wetterlage an, um eine noch dichtere Stimmung im Spiel zu erreichen. Dann schraubten die Macher auch den Bloom-Effekt der NPCs und der Spielfigur selbst etwas herunter, um deren Glüh-Effekt zu reduzieren, und bastelte neue Landschaftstexturen.

Übrigens: Wer auf den Schnee aus ist, braucht viel Geduld – und auch etwas Glück. Denn das Wetter wechselt zufällig, wie es sich ja eigentlich auch gehört, wenn es realitätsnah sein soll. Regnet es, können Sie Ihren Charakter ganz fix nach Jacobstown schicken, denn dort verwandeln sich die Regentropfen wie von Geisterhand in Schneeflocken. Das ist nämlich das einzige Gebiet im Spiel, in dem es schneien wird. Zumindest, wenn Sie nicht das Cheat-Menü aktiviert und dort etwas manipuliert haben ... Um die Wettereinstellungen vorzunehmen, rufen Sie einfach Ihren Pipboy auf und nutzen Sie das „Thermo-Hygrograph"-Item.

Ebenfalls von Ravenmodding stammen das **Grabräuber-Perk** und ein **DirectX 9 Fix**. Wer übermäßig die Ruhestätten der Toten plündert, wird mit diesem Perk gebrandmarkt. Sie erleiden einen kleinen Karmaverlust, erhalten aber ab 15 ausgeraubten Ruhestätten die doppelte Menge an Beute aus Gräbern.

Spieler mit massiven Performance-Problemen sollten den **DirectX 9 Fix** installieren. Dieser beinhaltet eine DLL-Datei, die Sie ins FNV-Hauptverzeichnis kopieren. Dann starten Sie den Launcher einmal neu, um die Hardware frisch zu kalibrieren und können laut Aussagen der Modder „manchmal bis zu 25-30 FPS gewinnen". Ravenmodding hat auch einen Community-Patch für **New Vegas** in der Mache, der bei Redaktionsschluss in Version 0.0.9 zum Download bereit stand und „eine große Anzahl an aktuellen Bugfixes" beinhalte sowie als Ziel habe, „bekannte Fehler aus **Fallout: New Vegas** zu beseitigen", wie die Macher erklären.

Eine postapokalyptische Welt voller Zerstörung? Und Wüste, so weit das Auge reicht? Warum ist es dann in **Fallout: New Vegas** eigentlich immer noch grün? Diese Fragen stellte sich auch Modder Hattix und schafft mit **Fellout NV** Abhilfe. Die Spielerweiterung wirft größtenteils die grünen und sanften orangen Töne aus dem Spiel, ändert die Beleuchtung sowohl in den Innen- als auch den Außenlevels und lässt die Welt dadurch unwirtlicher aussehen. Auch die Wettereffekte wurden überarbeitet und mit realitätsnaher Helligkeit, Ausleuchtung und Farbtönung versehen, was sich natürlich auch auf die nun sehr viel dunkleren Nächte auswirkt. In diesen sehen Sie nun wirklich kaum die sprichwörtliche Hand vor Augen.

Der originale Pipboy in **New Vegas** gefällt Ihnen nicht? Dann gestalten Sie ihn mit einem der zahlreichen neuen Skins doch einfach um! Richtig cool sieht unserer

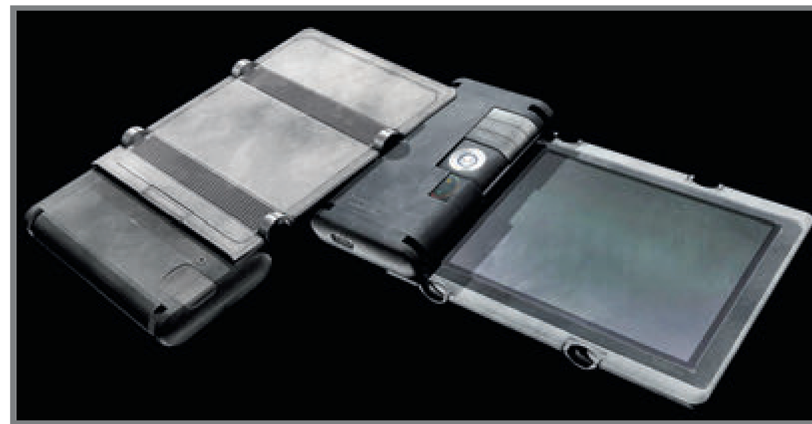
WIE INSTALLIERE ICH DIE MODS?

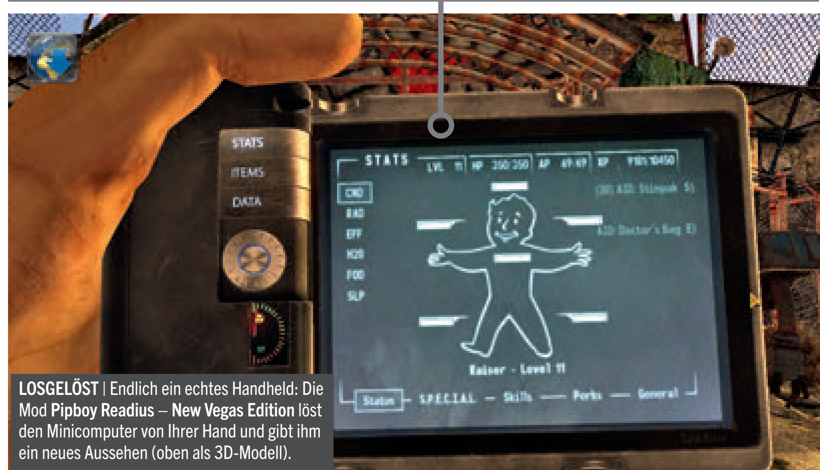


Die Installation von **Fallout: New Vegas**-Modifikationen ist recht simpel. Die meisten werden einfach in den Data-Ordner im Spielverzeichnis entpackt und die entsprechende *.esp-Datei wird dann im Launcher des Spiels aktiviert. Beachten Sie dazu unbedingt die Anweisungen in der Readme-Datei, die den Mods beiliegt. Wir empfehlen grundsätzlich, zur Installation von Mods den **Fallout Mod-Manager** (**FOMM**) zu verwenden, den Sie auf unserer DVD finden oder z. B. auf http://newvegasnexus.com/downloads/file.php?id=36901 herunterladen können. Die aktuelle Version funktioniert nun sowohl mit **Fallout 3** als auch mit **Fallout: New Vegas** und ist sehr einfach und komfortabel, etwa durch Drag&Drop-Aktionen, zu bedienen.



BENUTZERFREUNDLICH | Bequeme Installation: Die neue Version des **Fallout Mod-Managers (FOMM)** lässt sich für **Fallout 3** und **Fallout: New Vegas** nutzen.





LOSGELÖST | Endlich ein echtes Handheld: Die Mod **Pipboy Readius – New Vegas Edition** löst den Minicomputer von Ihrer Hand und gibt ihm ein neues Aussehen (oben als 3D-Modell).

Meinung nach der **Official Pipboy Readius – New Vegas Edition** aus, der schon aus **Fallout 3** bekannt ist. Die Modifikation entreißt den Minicomputer den virtuellen Händen Ihrer Spielfigur, ebenso wie den dazugehörigen Handschuh. Ihr Pipboy ist nun ein edel aussehender Handheld-PC.

Ebenfalls richtig edel sieht die Rüstung aus, die sich bei den Downloadcharts der New-Vegas-Mods auch ganz oben hält. Wenn Sie den **Reinforced Chinese Stealth Suit – NV v2** installieren, wird man Ihre Spielfigur fast mit Iron Man aus dem gleichnamigen Kinofilm verwechseln.

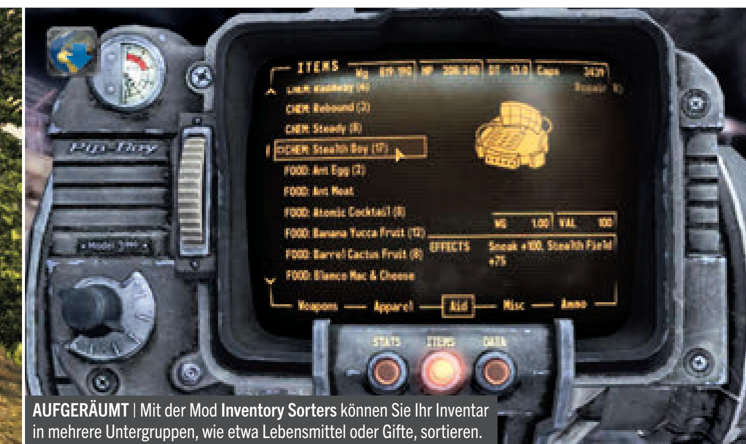
Modder Falloutperson416 hatte bereits für das Vorgängerspiel eine Performance-Mod gebastelt und stellte nun sein Remake für **New Vegas** vor. Mit **Better Game Performance – New Vegas** machen Sie dem Spiel Beine, auch wenn Ihr PC schon einige Jährchen ohne Aufrüstung auf dem Buckel hat. Die gerade mal 88 Kilobyte (!) große Datei sorgt dafür, dass Objekte, die sich zwar im Spiel befinden, aber von diesem in der Tat nicht wirklich genutzt werden, verschwinden. So muss das Spiel weniger Daten verarbeiten, was die Performance verbessert. Das macht sich durch eine höhere Framerate und weniger Lags bemerkbar.

Aber nicht nur für die Augen, auch für die Ohren gibt es Neuigkeiten in New Vegas. Mit dem **Conelrad 640-1240 – Civil Defense Radio** von Macabre Productions kommt ein neuer Radiosender ins Spiel, der ebenso wie die offiziellen Sender mit zwei Stunden und 20 Minuten Musik (55 Titel) sowie 22 Minuten Durchsagen und Dialogen geskriptete Unterhaltung bietet.

Die meisten Spieler dürften **New Vegas** mindestens auf einem 17-Zoll-Monitor genießen. Da das Spiel auch für Konsolen entwickelt wurde, bietet die Darstellung der PC-Menüs mal wieder so viel Raum zum Optimieren wie die Benutzerfreundlichkeit eines Fahrkartenautomaten. Die Mod **MTUI** von Max



GUT VERPACKT | Diese schicke Rüstung ist in der Community sehr beliebt. Sie erhalten sie mit der Mod **Reinforced Chinese Stealth Suit**.



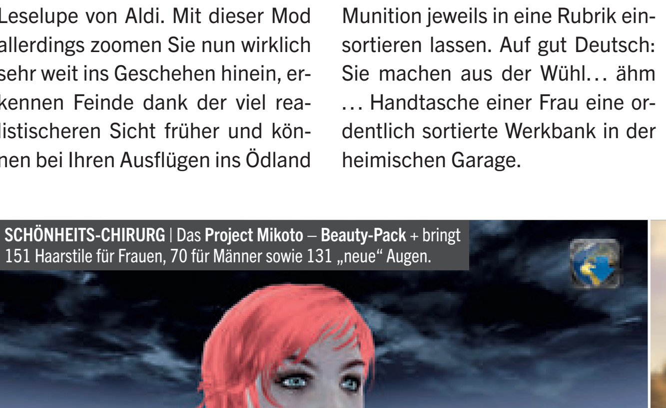
AUFGERÄUMT | Mit der Mod **Inventory Sorters** können Sie Ihr Inventar in mehrere Untergruppen, wie etwa Lebensmittel oder Gifte, sortieren.

MACH DOCH MAL PLATZ! | Durch die Mod **MTUI** werden große Monitore besser ausgenutzt, weil mehr Einträge angezeigt werden können (rechts) als ohne die Erweiterung (links). Oben sehen Sie Dialogoptionen, unten das Inventar.

Tael sorgt für kleinere Schriften, mehr Platz für die Item-Auswahl sowie Dialoge und passt die Darstellung in den Spielmenüs an größere Bildschirme an. Gut für die Augen ist auch **Better Binoculars**, die die Funktion des Fernglases aufpeppt. Das Originalgerät vergrößert die Sicht kaum mehr als eine billige Leselupe von Aldi. Mit dieser Mod allerdings zoomen Sie nun wirklich sehr weit ins Geschehen hinein, erkennen Feinde dank der viel realistischeren Sicht früher und können bei Ihren Ausflügen ins Ödland taktischer agieren und Gegner, falls nötig, auch weiträumig umgehen. Ein praktisches Helferlein ist auch **Inventory Sorters**. Die Erweiterung bietet jeweils eigenständige Plugins an, mit denen sich im Inventar verstreute Bücher, Magazine, Postkarten, Lebensmittel, Chemikalien, Gifte, Crafting-Tools und Munition jeweils in eine Rubrik einsortieren lassen. Auf gut Deutsch: Sie machen aus der Wühl... ähm ... Handtasche einer Frau eine ordentlich sortierte Werkbank in der heimischen Garage.

Modder dDefinder könnte in der Tat ein Liebhaber von Splatter-Filmen sein. Darauf lässt zumindest die von ihm entwickelte Modifikation **Enhanced Blood Textures** schließen, die die Darstellung des Lebenssaftes in **Fallout: New Vegas** verändert. Das betrifft deutlichere Blutspritzer auf Ihrem Bildschirm ebenso wie den Gewaltgrad bei Kämpfen oder die Darstellung von Wunden – abhängig von der gewählten Waffe im Kampf. Außerdem können nun auch Kreaturen, die vorher nicht dazu in der Lage waren, Wunden bei Ihnen verursachen.

War das schon alles? Nein, natürlich nicht. Die Community haut täglich auf einschlägigen Webseiten wie www.falloutnexus.com weitere neue Mods und Tools für das Spiel raus und schraubt unermüdlich an tollen Erweiterungen. So sind neben der schon aus **Fallout 3** bekannten **Fallout Overhaul Kit** (**FOOK**) auch Quest-Mods in Arbeit, deren beste Vertreter wir in den nächsten Ausgaben ausführlich vorstellen werden. ❑



SCHÖNHEITS-CHIRURG | Das **Project Mikoto – Beauty-Pack** + bringt 151 Haarstile für Frauen, 70 für Männer sowie 131 „neue" Augen.



KLAMOTTENLADEN | **Lady Outfit for Type 3** ist eine Zusatzmod für **Beware of Girl Type 3** und bringt neue Damenklamotten – aus **Devil May Cry 4**.

DOOM 3

Ruiner

Dass heutzutage noch Modifikationen für id softwares Horror-Shooter **Doom 3** erschienen, ist so selten geworden wie ein freier Parkplatz in der Innenstadt an einem verkaufsoffenen Sonntag. Umso mehr legen wir Ihnen die düstere und gruselige First-Person-Mod **Ruiner** ans Herz.

In ihr treten Sie als weiblicher Charakter Gia Rivensin gegen Horden verdammter Kreaturen an, denen Sie nicht nur mit neuen Waffen,sondern auch frischen Fähigkeiten und Zaubersprüchen einheizen. Neue Wummen wie ein Bogen, der verschiedene Pfeilarten spuckt, die umgebaute Armbrust Advocate, die sogar im Dauerfeuer Projektile verschießt, oder ein Schwebezauber, mit dem Sie etwa Kisten auf Gegner werfen können, sind mit von der Partie. Als Gegner treten Ihnen leicht umgearbeitete Feinde des Hauptspiels entgegen, die sich perfekt ins neue Setting einfügen. Die Cacodemons fliegen als Malwraths durch die Gegend, der Cyberdemon macht als Baron of Hell einen auf Bossgegner, Imps schleudern als Implord immer noch Feuerbälle und die Hell Knights sind in einen blauen Schein gehüllt, hören auf den Namen Kronos und decken Sie mit Plasmageschossen ein. Natürlich sind auch jede Menge Zombies und Skelette mit von der Partie. Die räumen Sie aus der Distanz am besten mit dem Bogen (Ruin Bow) aus dem Weg. Treten sie in Massen auf, sind Sie mit dem Schwert (Ruin Blade) natürlich effektiver.

Der innovative Umbau des Originalspiels ist schon seit einigen Jahren bei Atomic Armadillo Entertainment in Entwicklung, den Machern von eindrucksvollen **Doom 3**-Mods wie **Fragging Free** und **Z-Hunter** sowie **Quake4: HardQore**. Die aktuelle Beta auf unserer Heft-DVD umfasst fünf Levels und ist voll spielbar. Optional steht auch der fantastische, rockig-düstere Soundtrack der Mod gratis zum Download bereit. Er stammt von der Band Desecrative Phoneticism und umfasst 15 Stücke, die die Atmosphäre von **Ruiner** stark prägen. Super! *(mb)* ❑

Info: www.ruiner.atomicarmadillo.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1,5 - 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal



BOSSKAMPF | Es ist wichtig, die richtigen Waffen einzusetzen. Das Schwert ist hier nur zweite Wahl.



PFEILHAGEL | Halten Sie den Kronos mit dem Bogen auf Distanz. Im Nahkampf unterliegen Sie.

DOOM 3

Hexen: Edge of Chaos

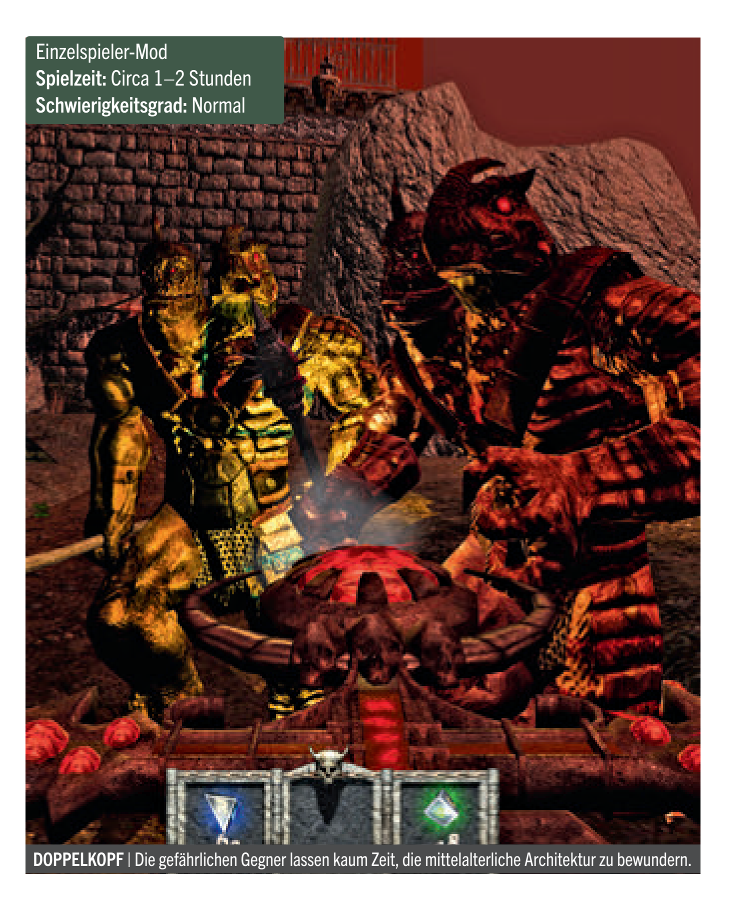
Die zweite **Doom 3**-Mod, die wir Ihnen in dieser Ausgabe vorstellen, ist **Hexen: Edge of Chaos** und lehnt sich an den Titel **Hexen** von id-Software und Raven Software aus dem Jahr 1995 an. Das Mod-Team ist nach eigenem Bekunden seit der ersten Stunde und heute noch immer Fan des Ego-Shooters und wollte mit seiner Erweiterung, an der es bereits seit mehr als vier Jahren arbeitet, eine Hommage an den Klassiker schaffen. Und PC Games kann sagen, dass ihnen das sehr gut gelungen ist. Die Mod schafft es, das Flair des Originalspiels mit einer fantastischen Atmosphäre wiederaufleben zu lassen. Kenner von **Hexen** werden sich sofort wie zu Hause fühlen.

Die Handlung spielt in der mittelalterlichen Welt, die auch schon aus dem indizierten Vorgänger von **Hexen** bekannt ist, und schließt an die **Hexen**-Erweiterung **Deathkings of the Dark Citadel** an. Die Story stammt von einem professionellen Autor und dreht sich um die Brüder Paegus und Salius, die Söhne von Parias dem Kleriker aus dem originalen **Hexen**, die die Wraithverge missbrauchen. Das ist die heilige Waffe ihres Vaters und die mächtigste des gesamten Spiels, die eigentlich nur die Schuldigen richten sollte …

Ausgerüstet mit den abgedrehten Wummen des Originals streifen Sie in der erhältlichen Demo zu Episode 1 als Kleriker durch düstere Levels, beharken sich mit verschiedensten Monstern und lösen kleinere Rätsel. Die Mod soll 2011 in drei Episoden veröffentlicht werden, wobei jede auf einer anderen Charakterklasse basiert. Teil 2 und 3 werden den Krieger beziehungsweise Zauberer in den Mittelpunkt der Handlung stellen. *(mb)* ❑

Info: www.hexenmod.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1–2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal



DOPPELKOPF | Die gefährlichen Gegner lassen kaum Zeit, die mittelalterliche Architektur zu bewundern.

GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG

Community-Patch-Update

Seit dem 30.11.2008 arbeitet das 30-köpfige Team von Community Story Project mittlerweile an einem Community-Patch für das **Gothic 3**-Add-on **Götterdämmerung**. Die Macher hatten sich zur Weihnachtszeit etwas Besonderes einfallen lassen, um die Fans über den Fortschritt des Projektes zu informieren, das auch offiziell in die nächste Verkaufsfassung der Erweiterung einfließen wird.

Mit einem virtuellen Adventskalender verriet das Team im Dezember täglich etwas Neues zum Projekt. So präsentierte das Team nicht nur Screenshots, sondern auch Videos, Musik und Soundeffekte. Es gab zum Beispiel neue Nichtspielercharaktere (NPCs) zu bestaunen, eine Schattenkriegerausrüstung sowie eine Rüstung für Elite-Assassinen, ein Video, dass die Piraten als neues Spielelement ankündigt, neue Umgebungsgeräusche wie Vogelgezwitscher oder Grillenzirpen und eine beinahe eintausend Jahre alte Karte, die von großer Bedeutung für die Hauptstory sein wird. Nicht zuletzt enthüllten die Macher auch komplett neu eingerichtete Räumlichkeiten wie das Haus der Sterne, neue Kleidung der Bewohner von Varant und eine neue Frisur des Helden. Wann der Fan-Patch erscheinen wird, ist noch unklar. *(mb)* ❑

Info: www.g3-csp.de.vu



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

VERWANDLUNG | Mit dem Patch wird aus der Spionrüstung die neue Rüstung für Elite-Assassinen.

+ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER ++

CRYSIS WARS: VIOLARIUM

Auf der DVD finden Sie eine neue Map von Maximilian Förster für **Crysis Wars**. Auf einer Pazifikinsel mit einer alten Forschungsbasis der US-Army beharken Sie sich in den Modi Instant Action (IA) und Team Instant Action (TIA).

Info: www.crymod.com/filebase.php?fileid=5205&lim=0

DUNE 2: THE GOLDEN PATH

Mit dem Gratisspiel **Dune 2: The Golden Path** hat der Autor Drackbolt das originale **Dune 2** von Grund auf neu aufgelegt. Außer den Grafiken, dem Sound und dem Gameplay-Stil wurde alles neu gestaltet. Durch den frisch geschriebenen Code ist das Klassiker-Remake jetzt auch unter Windows XP/Vista/7, Linux und Mac lauffähig, kommt mit Features, die moderne Echtzeitstrategiespiele auszeichnen (etwa Zoom-Effekte), und legt den Fokus auf Mehrspieler-Partien. Das Spiel ist noch nicht final, es gibt aber bereits eine spielbare Version zum Download, die ständig verbessert wird.

Info: http://drackbolt.blogspot.com

ANNO 1503: AD 1503V2

User Admiral Drake hat eine neue Version der ersten großen Mod **AD1503** für **Anno 1503** veröffentlicht: **AD1503V2**. Die Spielerweiterung sorgt unter anderen für neue Produktionsketten und neue Zierelemente.

Info: www.annopool.de/deutsch/comment.php?dlid=1196

TRIALS LEGENDS GRATIS

Entwickler Redlynx, die Macher des Motorrad-Geschicklichkeitsspiels **Trials HD**, verschenken die Best-of-Compilation **Trials Legends** (33 Strecken, 6 Bikes) via Facebook, wenn Sie Redlynx mit dem „Gefällt mir"-Button zu Ihren Favoriten hinzufügen.

Info: www.redlynxtrials.com/trialslegends

STRONGHOLD

Pfad der Rache

Unser Leser Rafael Nockmann hat eine neue Kampagne für **Stronghold** erstellt. **Pfad der Rache** enthält sechs Akte mit insgesamt elf Missionen.

In der Hintergrundgeschichte geht es um einen Mann, der aus der Sklaverei geflohen ist und dessen Geschicke der Spieler übernimmt. Ursprünglich wollte der Flüchtling mit seiner Frau, seinem Sohn und seinen Eltern ein neues Leben anfangen. Allerdings hat er nicht mit seinem früheren „Besitzer" Wolf gerechnet, der den Ex-Sklaven über Jahre hinweg verfolgt hat und schließlich aufspürt.

Wolf greift das neu aufgebautes Dorf an und tötet die Familie des Flüchtlings auf brutale Art und Weise. Nur der namenlose Mann konnte fliehen. Nun baut er ein neues Dorf auf, um Einheiten anzuheuern und sich zu rächen. Sein Ziel ist es, Wolf zu finden und ihn ein für alle Mal zu erledigen. Nach vielen Schlachten und Belagerungen steht er schließlich seinem Gegner Wolf gegenüber …

An einer Stelle des Spiels müssen Sie sich entscheiden, welchen Weg Sie einschlagen. Die Story verläuft dann anders, läuft am Ende der Kampagne aber wieder auf das gleiche Ende hinaus.

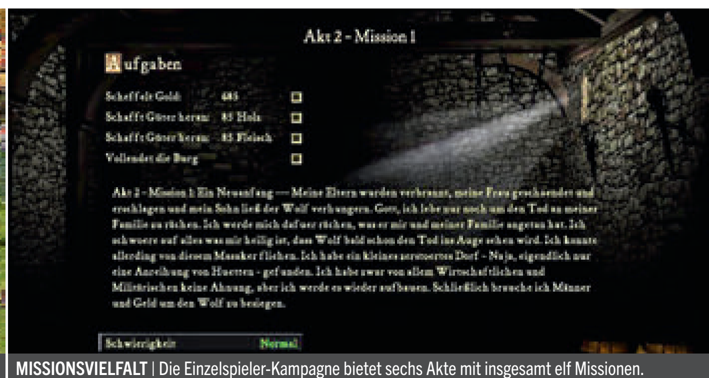
Mehr als vier Monate hat Rafael Nockmann an der Kampagne **Pfad der Rache** gearbeitet, die je nach Spielweise zwischen acht und zwölf Stunden Spielspaß bietet. *(mb)* ❑

Info: www.fireflyworlds.com



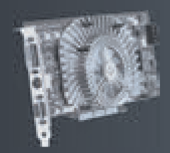
Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 -12 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel

BURGHERR | Sie müssen viele Schlachten schlagen, bevor Sie Ihrem Widersacher Wolf begegnen.



MISSIONSVIELFALT | Die Einzelspieler-Kampagne bietet sechs Akte mit insgesamt elf Missionen.

ALTERNATE



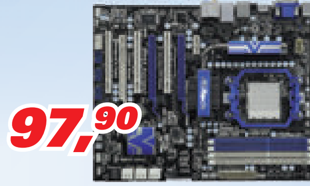



Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)

GeIL 8 GB DDR3-1333

- „GVP38GB1333C9DC" • Value+ Serie • Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.666) • Kit: 2x 4 GB

IDIF83J7



ATX-Mainboard

ASRock 890GX Extreme3

- AMD 890GX • ATI Radeon HD4290 • Sockel AM3
- 3x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s RAID
- 6x USB 2.0/3.0, FireWire, Gigabit-LAN

GDER07

ZOTAC It's Time to Play
AMP! EDITION

199,90

Nvidia-Grafikkarte

ZOTAC GeForce GTX 460 AMP!

- Nvidia GeForce GTX 460 • 810 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,0 GHz Speichertakt
- DirectX 11, OpenGL 4.0 • 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16

JCXTF7

be quiet!

Neuheit! exklusiv by ALTERNATE

59,90

CPU-Kühler

be quiet! Dark Rock Advanced C1

- für Sockel 775, 1155, 1156, 1366, AM2, AM2+, AM3, 754, 939, 940 • Single-Tower-System
- 12 Heatpipe-Verbindungen • Extrem leiser Betrieb
- 120-mm-SilentWings-Lüfter

HXLVB3

EVGA



Grafikkarte

EVGA GeForce GTX460 EE

- NVIDIA GeForce GTX 460 • 720 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 3,6 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXZFB



PC-Gehäuse

Corsair Graphite 600T

- Einbauschächte extern: 4x 5,25"; intern: 6x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 5x USB, eSATA, FireWire, 2x Audio • Drehzahlregler für Lüfter
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV60

OCZ Technology

359,-

PCI-SSD

OCZ RevoDrive X2 PCIe SSD

- OCZSSD2-2VTXE120G • 100 GB Kapazität
- 740 MB/s lesen • 690 MB/s schreiben
- 4x SandForce SF-1222, 120.000 IOPS
- PCIe x4 • Steckkarte

IMHMNX03

Verbatim



Externe Festplatte

Verbatim SmartDisk 2 TB

- 2 TB Kapazität • 7200 U/min
- 3,5"-Bauform, extern
- USB 3.0

AFUV06

CREATIVE



8-Kanal Soundkarte

Creative X-Fi Titanium Fatal1ty

- X-Fi PCI-Express Soundchip
- 64 MB X-RAM für EAX 5.0- und OpenAL-Effekte
- Line-Out (4x 3,5 mm), Mic-In, Digital-In/Out (optisch) • PCIe x1

KK#C6E



400-Watt-Netzteil

Cougar A400/R 400W

- 400 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 89%
- 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX, EPS12V 2.92

TN4H61

ENERMAX POWER. INNOVATION. DESIGN.

80 PLUS SILVER



1.050-Watt-Netzteil

Enermax Revolution 85+ 1050W

- 1.050 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 91%
- 19x Laufwerks- 8x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 135-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3, EPS12V 2.9x

TNAX52

Seagate

74,90

1,5-TB-Festplatte

Seagate External Desktop Drive

- „ST315005EXD101-RK" • 1.500 GB Kapazität
- 7.200 Umdrehungen/Minute • USB 2.0
- 3,5"-Bauform

AFUS02

acer



PC-System

Acer Extensa E440

- AMD Athlon II X4 640 Prozessor (3,0 GHz)
- ATI Radeon HD 4250 • 2 GB DDR3-RAM
- 320-GB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows 7 Pro/Windows XP Pro (OEM)

S4AC0L



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



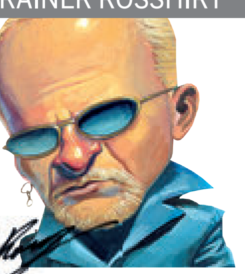
PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„In der letzten Ausgabe habe ich euch von meiner Vision des Baustellensimulators erzählt und den Add-ons, die es dafür geben sollte.“

Damit ist das Thema aber bei Weitem nicht erschöpft – und ich schon gleich gar nicht! Im Laufe der Jahre, von denen ich gefühlt zehn Prozent meiner Lebenszeit in Staus stand, haben sich noch ganz andere Ideen in meinem Hirn festgefressen. Zum Baustellensimulator sollte es auch unbedingt noch das Add-on „Baustellenilluminator“ geben, ein Zusatz für die Schöngeister! Hier hat der Spieler die Aufgabe, eine besonders schöne und unübersichtliche Baustelle zu wählen, vorzugsweise natürlich auf einer Autobahn, was sozusagen die Königsdisziplin darstellt. Die naturgemäß begrenzte Fläche dieser Baustelle gilt es nun möglichst umfangreich zu dekorieren. Hierfür stehen allerlei Lampen, Leuchten, Blinklichter und reflektierende Markierungen zur Verfügung. Nicht ärgern, wenn dieser Anblick am Tag bestenfalls wie eine wirre Ansammlung erscheint. Beim Baustellenilluminator erschließt sich die Schönheit des Werkes erst nach Einbruch der Dunkelheit. Herannahende Autofahrer, dank dunkler Fahrbahn mit eulenartig erweiterten Pupillen, prallen auf einen Wald leuchtender Markierungen, Schilder und anderen Dekokrams, erblinden kurzfristig und versuchen dann, unter all den Lichtreflexen verzweifelt die Fahrbahn auszumachen. Die zwischendrin umherhuschenden Lichtlein sind meist andere Fahrzeuge, die jedoch optisch kaum ins Gewicht fallen. Der psychedelische Effekt kann durch eine verschlungene Wegführung noch verstärkt werden! Besonders zur Geltung kommt das glitzernde Lichtermeer in regnerischen Nächten. Dann hat man die Gelegenheit, auf den Windschutzscheiben der Autos eine Lightshow zu veranstalten, wie man sie nicht einmal unter Drogen erleben würden. Das Spielziel ist erreicht, wenn die ersten Fahrer anhalten, mit Sonnenbrillen bewaffnet versuchen, den Fahrbahnverlauf zu rekonstruieren und dabei länger als zwei Minuten brauchen – eine nicht unbedeutende Zeitspanne auf einer Autobahn! Autos, die es heil im Blindflug durch die Baustelle schaffen, bedeuten Minuspunkte. Sollte eine Boeing die Baustelle mit der Landebahn verwechseln, wurde zwar ausreichend illuminiert, doch da der Bauabschnitt offenkundig viel zu geradlinig war, gibt es ebenfalls Abzüge. Nicht vergessen sollte der Spieler, dass wichtige Hinweise und Ausfahrtsschilder so eingeleuchtet werden, dass sie keinesfalls gelesen werden können. Jeder PKW, der es schafft, die Autobahnausfahrt zu erwischen, verringert die Punktezahl. Ganz viele Strafpunkte gibt es, wenn es auch noch die richtige Ausfahrt ist. Aber leider hat auch die schönste Baustelle einmal, irgendwann, ein Ende. Wurde sie richtig ausgeleuchtet, ist es nun von entscheidender Bedeutung, den noch im Spiel verbliebenen Autos den Rest zu geben, indem man sie aus dem glitzernden, funkelnden Lichtermeer herausgeleitet. Hier ist darauf zu achten, keinerlei Beleuchtung zu installieren, damit die Opfer … äh… Autofahrer mit zusammengekniffenen Augen (und oft genug auch ebensolchen Arschbacken) in das rabenschwarze, lichtlose Nichts fallen und somit noch höchst philosophisch an den Tod erinnert werden, der unweigerlich nach dem Leben folgt. Offenbar scheint es dieses Spiel aber schon zu geben. Denn wer die Autobahn von Würzburg nach Frankfurt kennt, weiß, dass hier wahre Meister dieses Spiels tagtäglich am Werk sind.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Baustellen-simulator

„Ich würde es mir auf jeden Fall besorgen.“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

der Beitrag „Rainers Einsichten“ aus Ihrer Rumpelkammer war bis jetzt das Beste, was ich jemals in Ihrer Rumpelkammer gelesen habe. Ihre Spielidee zum Baustellensimulator mit den beiden Add-ons hat mich Tränen lachen lassen. Ich muss sagen, dieses Spiel wäre eine ernste Überlegung wert, ich würde es mir auf jeden Fall besorgen. Ich hätte auch einige Ideen dazu, wie man eine Kampagne gestalten könnte. Zum Beispiel könnte es in späteren Missionen das Ziel sein, innerhalb von drei Monaten einen Wirtschaftsschaden von mehreren Millionen Euro zu verursachen, indem man möglichst viele LKWs in den Stau lockt, oder dass man es schafft, dass mindestens zehn Kinder in dem Stau geboren werden, weil man es nicht mehr rechtzeitig zum Krankenhaus geschafft hat. Alles in allem, finde ich, könnte es sich hierbei um eine echte Perle der Spieleindustrie handeln, die einen zwar nur kurz unterhält, aber dafür ordentlich Spaß macht.

Mit freundlichen Grüßen:
Ludger Bremke

Vielen Dank für Ihr Lob. Und dabei hatte ich noch längst nicht alle Aspekte des Baustellensimulators angesprochen, wie Sie in dieser Ausgabe unschwer erkennen können. Vermutlich wird es sogar noch einen dritten Teil geben, wenn ich es schaffe, noch einmal in mich zu gehen und über das Thema zu sinnieren. Leider schießen mir, wenn ich an

ROSSIS RACHE AN **HERRN DONNER**

Rossi: Sehr geehrter Herr Donner, vielen Dank für den umfangreichen Schriftverkehr in elektronischer Form, mit dem Sie mich in letzter Zeit trefflich unterhalten haben. Wo bei Kleingeistern eine einzige E-Mail reichen würde, erfreuen Sie mich mit einer Fortsetzungsgeschichte epischen Ausmaßes. Angefangen hat alles mit Ihrem ersten, unscheinbaren Anschreiben, worin Sie sich beklagten, dass die Vollversion aus unserem Heft nicht zu Ihrer Zufriedenheit ausgefallen ist. Natürlich lasse ich unsere Leser nicht alleine im Regen stehen (was hier lediglich als Sprichwort zu verstehen ist) und erheischte eine Antwort, was Ihnen denn missfallen haben könnte. Als Beantwortung schrieben Sie, dass das Spiel nicht funktioniere. Ich helfe gerne weiter, aber ein paar Details müsste ich dann doch wissen. Also wieder E-Mail von RR, mit der Bitte um genauere Umschreibung des Terminus „funktioniert nicht“. Ihrer Antwort konnte ich entnehmen, dass sich das Spiel nicht installieren lässt. Wir waren einen Schritt weiter. Ich musste also nur noch einmal mailen, um zu erfragen, woran es denn genau scheitert bzw. welche Fehlermeldung ausgegeben wird. Eine E-Mail später wusste ich, dass die DVD angebrochen und somit unlesbar war. Willens und auch fähig, ein mangelhaftes Exemplar unseres Datenträgers auszutauschen, begehrte ich in meiner E-Mail dann allerdings noch die Angabe, um welche unserer DVDs es sich handelte. Ihrer Antwort, dass es die der PC Games war, fehlte allerdings noch ein dezenter Hinweis auf Heftnummer bzw. Name des Spiels, den ich, wie unschwer zu erraten sein wird, in einer weiteren E-Mail zu erfragen hatte. Leider habe ich nicht weit genug gedacht. Denn nachdem ich zwischenzeitlich alle Fakten sammeln konnte, fehlte lediglich noch Ihre Anschrift. Auf meine Frage, wohin ich denn eigentlich die Scheibe schicken sollte, antworteten Sie schlicht „zu mir nach Hause“. Ich vermute, dass Sie spätestens beim Verfassen Ihrer letzten E-Mail Musik im Hintergrund laufen ließen. Und ich bin mir fast sicher, das Lied zu kennen. Der Kehrreim wird vermutlich lauten: „Humba, humba, humba, täterä!“

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

die Materie denke, schon nach kurzer Zeit Fangzähne aus den Wangen und ich habe ernsthafte Probleme, dieses Thema abzuhandeln, ohne Mordfantasien zu entwickeln, die nun gar nicht lustig wären. Ich gehe jedoch nicht mit Ihnen dahingehend konform, dass der Baustellensimulator nur kurz zu unterhalten vermag. Mit all seinen zusätzlichen Modulen und Add-ons könnte dies ein Werk epischen Ausmaßes werden, das den Spieler monatelang vor den Bildschirm fesselt. Sollte eine Softwarefirma interessiert sein: Ich bin gerne bereit, diese Ideen-Sammlung für ein kleines Honorar zur Verfügung zu stellen. Bei Bedarf kann alles auch gerne weiter ausgearbeitet werden – Anregungen dazu finde ich ja massenhaft. Ob ich will oder nicht! Bei Ausweitung der Idee kämen allerdings noch die Kosten für Beruhigungsmittel hinzu.

Quiz

„So wie er es schon einmal vor ein paar Jahren gemacht hat …“

Hallo Rainer,

beim Bild auf S. 156 in der PC Games handelt es sich eindeutig um den „Weihnachts-Rossi“, dem die Funktion innewohnt, dem Gewinner des Spielepakets mit lautem „Hohoho“ dieses persönlich zu übergeben. So wie er es schon einmal vor ein paar Jahren im Vorläufer von „Rossis Welt“ gemacht hat und diese Wohltat gerne diese Weihnachten an unten angegebener Adresse vollführen darf.

Dein treuer Leser: Markus Benzing

Zu besagtem Video fällt mir inzwischen nur ein Zitat ein: „Ich war jung und brauchte das Geld“. Zum Glück ist dieses filmische Werk inzwischen so gut wie verschollen und vergessen. Inzwischen sind mir genug fiese Tricks bekannt, um mich erfolgreich vor einer Wiederholung dieses denk- und merkwürdigen Ereignisses zu drücken. Der Gewinner bekommt also sein Paket garantiert nicht von mir persönlich zugestellt, sondern von einem bezahlten Boten. Ob der bei der Übergabe „Ho, ho, ho“ macht, ist mir jedoch nicht bekannt.

Rossis Welt



Sehr geehrter Herr Rosshirt,

Sie sollten wissen, dass mir aus unerklärlichen Gründen Ihre Sendung „Rossis Welt“ gefällt. Sollte sie überhaupt noch existieren, wäre ich bereit, Ihnen ein Drehbuch zu verkaufen. Wenn Sie nichts dagegen hätten, würde die Folge dann „Findet Rainer“ heißen. Dabei gilt es zu beachten: Egal was die Leiter der geschlossenen Psychiatrie sagen, die Idee war von mir!

Mit freundlichen Grüßen:
Ihr James Cameron alias Levin

Mit Bedauern konnte ich zur Kenntnis nehmen, dass Ihnen „Rossis Welt“ gefällt. Da noch ein paar weitere Leser dieser merkwürdigen Meinung sind, komme ich aus dieser Nummer in absehbarer Zeit wohl nicht heraus. Bis zu diesem Punkt habe ich Ihre E-Mail ja noch verstanden. Danach verwirren Sie mich allerdings mit unbekannten Begriffen. Was ist ein Drehbuch? Was hilft es Ihnen, wenn die Leiter der Psychiatrie wissen, dass die Idee von Ihnen war? Bekommen Sie dann eine gesonderte Behandlung?

Eat and read

Heute: Flammkuchen

Wir brauchen:

- 125 g Mehl
- 2 El Öl
- 125 ml Wasser
- 200 g Crème Fraîche
- 3 Zwiebeln
- 150 g Speck
- 2 El süße Sahne

Heute kochen wir einen Klassiker – Flammkuchen. Das geht schnell, ist einfach, lecker und hat nichts mit Kuchen zu tun. Alles, was wir dazu brauchen, ist ein Messbecher, ein Backblech und ein Herd.
Wir werfen Mehl, Öl und Wasser in eine Schüssel. Etwas salzen, pfeffern und so lange kneten, bis die Masse nicht mehr an den (vorher gewaschenen!) Fingern kleben bleibt. Den Teig rollen wir halbwegs gleichmäßig auf dem Backblech aus. Wer kein Nudelholz hat – eine Flasche tut es zur Not ebenso, auch Bierdosen eignen sich dazu. Die Crème Fraîche mit der süßen Sahne verfeinern und halbwegs gleichmäßig auf den Teig verteilen. Wer keinen Pinsel hat, nimmt einfach die Finger. Den Speck und die Zwiebeln schneiden wir in dünne Streifen und verteilen sie künstlerisch wertvoll auf dem Teig. Das Ganze jetzt in den vorgeheizten Backofen schieben und auf höchster Stufe backen. Nach 15 bis 20 Minuten beginnt es, lecker zu riechen und ebenso auszusehen, und der Teig sollte knusprig sein. Fertig.
Wer richtig Eindruck schinden will, schneidet noch fix zwei Zwiebeln in Würfel, kippt eine Dose Mais (vorher die Brühe abgießen) und fertiges Salatdressing in eine Schüssel. Salzen, pfeffern und gut vermengen – voilà, wir haben die Beilage!
Beim Servieren darauf achten, gestresst zu gucken, so als ob man unheimlich viel Arbeit damit gehabt hätte.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!

Kulinarisch

„Du hast du mir eine neue kulinarische Welt eröffnet.“

Lieber Rainer,

erst einmal wünsche ich dir als treuer Leser meine herzlichsten Glückwünsche für ein frohes, besinnliches und gesegnetes Weihnachtsfest, doch der Grund für mein Schreiben ist ein anderer, und zwar: Ich war einfach so unglaublich zufrieden mit deinem tollen Rezept aus dem „Eat and read“, dass ich dir meine ersten „Gehversuche“ in der Küche nicht vorenthalten wollte. Habe bis zu jenem Tage noch NIE etwas gekocht (was sich nachher als genießbar und wohlschmeckend herausgestellt hat). Aber mit deiner Pasta hast du mir eine neue kulinarische Welt eröffnet, für die ich dir sehr dankbar bin! Habe dir sogar ein Bild deiner Chilinudeln gemacht.

Liebe und weihnachtliche Grüße, Lorenz



Vielen Dank für deine E-Mail und das Foto. Ich muss zugeben, dass dir die Chilinudeln hervorragend gelungen sind. Sehen sehr lecker aus. Ich würde dich gerne dazu motivieren, noch mehr meiner Rezepte auszuprobieren. Sie sind ALLE sehr leicht nachzukochen und sozusagen mit eingebauter Erfolgsgarantie. Über weitere leckere Bilder würde ich mich natürlich freuen. Dies ist auch als Aufruf an alle anderen Leser zu verstehen! Wenn nennenswert Fotos zusammenkommen, wär es auch an der Zeit, über „Rossis Kochbuch“ online nachzudenken.

Zwangskochen



Hallo Rainer,

eigentlich bin ich eher ein stiller Genießer der PC Games, aber heute möchte ich dir mitteilen, dass es mich erwischt hat: Meine Hinrichtung naht. Ich werde kochen, da meine Frau die PC

Games an diesem Samstag aus welchen Gründen auch immer (da sie sich normalerweise eher nicht für das Heft interessiert) vor mir in die Hand genommen und herausgefunden hat, dass sogar „wir PC-Typen kochen“. Deine Chilinudeln mit Shrimps. Na, es hätte ja weiß Gott schlimmer kommen können. Ich werde berichten! Schöne Grüße aus Oberfranken an die gesamte Redaktion:

Alex

Warum siehst du alles immer gleich so negativ? Die Rezepte auf meinen Seiten wurden allesamt von mir getestet und die Ergebnisse auch gegessen. Alle meine Rezepte sind so ausgewählt, dass sie wirklich jeder nachkochen kann und dazu weder eine besondere Ausrüstung, nennenswertes Talent noch Vorkenntnisse benötigt werden. Kochen ist echt ganz einfach und tut gar nicht weh, es sei denn, man schneidet oder verbrennt sich. Aber selbst dann sind die Kollateralschäden keinesfalls mit einer Hinrichtung zu vergleichen. Also – trau dich! Und vergiss nicht, über das Ergebnis zu berichten. Wäre zwar interessanter gewesen, wenn du mit deiner E-Mail etwas gewartet hättest und das Endergebnis deiner Kocherei gleich mitgeliefert hättest, aber ich hab es mir abgewöhnt, diesbezüglich zu anspruchsvoll zu sein.

Luxemburg

„Drucken Sie keine Post von Luxemburgern ab?“

Hallo Herr Rosshirt,

auch im schönen Luxemburg wird die PC Games gelesen und auch wir können herzhaft über Ihre Seiten lachen. Da mir viele Landsleute bekannt sind, die ebenfalls die PC Games lesen, kann ich davon ausgehen, dass sie auch bei uns recht verbreitet ist. Wenig verbreitet sind jedoch in Ihrer Rumpelkammer die Luxemburger selbst. Drucken Sie keine Post von Luxemburgern ab oder schreiben Ihnen keine, was ich mir nicht vorstellen kann?

Rene

Oh, ein Déjà-vu! Eine ähnliche E-Mail bekam ich vor einigen Jahren schon einmal. Es endete damit, dass mir Luxemburger Bier zugeschickt wurde. Ohne unhöflich sein zu wollen, möchte ich anmerken, dass dies einer der Gründe war, warum ich inzwischen keinen Alkohol mehr anrühre. Um es noch einmal ausdrücklich zu erwähnen: Ich habe nichts gegen Luxemburger, Österreicher, Schweizer, Italiener und alle anderen Nationalitäten. Schon gar nicht, wenn dort die PC Games gekauft wird. Allerdings ist das Aufkommen ausländischer Leserbriefe wirklich sehr selten. Ein Umstand, für den nicht einmal ich eine Erklärung habe. Dass der letzte Luxemburger auf diesen Seiten schon Jahre her ist, deute ich als Anzeichen dafür, dass dieses Land entweder kleiner ist, als ich angenommen habe, oder von Schreibfaulen bevölkert wird. Ich würde mich freuen, wenn ich mich bei beiden Vermutungen irre.

Weihnachtsmann

„Vielleicht bist du aber auch der Weihnachtsmann? “

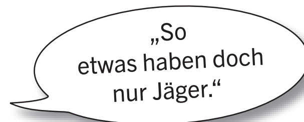
Hallo Rainer,

in der Ausgabe 12/10 hast du uns das Rätsel natürlich sehr einfach gemacht. Hierbei handelt es sich entweder um den Weihnachtsmann oder um dich. Vielleicht bist du aber auch der Weihnachtsmann? Das würde jedenfalls erklären, warum einige Kinder Angst vor selbigem haben.

Mit freundlichen Grüßen: Jan Schweers

Ich bin definitiv nicht der Weihnachtsmann, auch wenn böse Zungen behaupten, dass ich die Silhouette des Weihnachtsmanns habe. Auch über einen Schlitten würde ich verfügen, allerdings ist er amerikanischer Bauart. Im Unterschied zum Weihnachtsmann, vor dem sich die Kinder fürchten, fürchten sich vor mir die Frauen. Ein Umstand, der bevölkerungspolitisch ebenso katastrophal wie unerquicklich ist. Fürchten sich Frauen eigentlich nicht mehr vor dem Weihnachtsmann (vierte Wortwiederholung und damit verbunden ein Gruß ans Lektorat)? Falls dem nicht so ist – würde es helfen, wenn ich mir ein Rentier zulege?

Naked Rossi



Moin Rainer,

die vielen negativen Bemerkungen über dein Haus kann ich nicht verstehen. Es passt doch

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Die letzte Folge war wirklich sehr leicht und per Los geht der Preis an David Baumann.

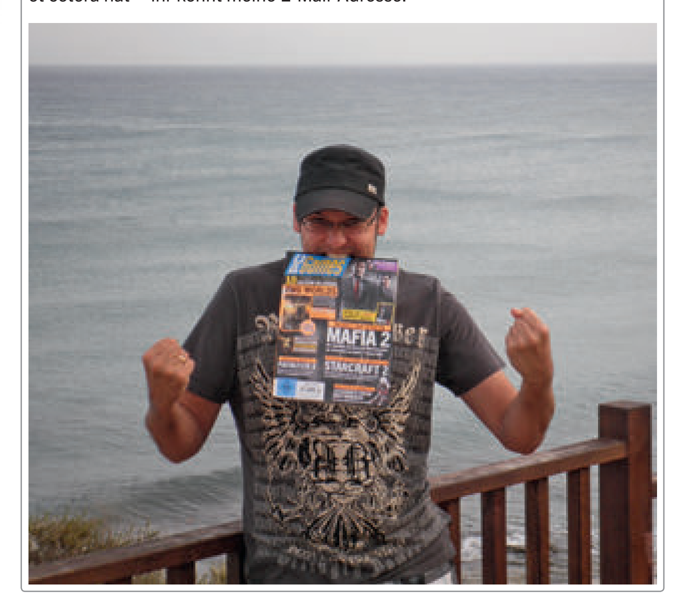


Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Marco Spiesecke legt auch im Urlaub Wert auf Essen aus Deutschland.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



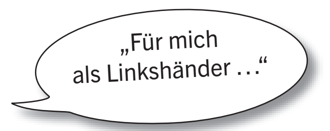
ganz gut zu dir. Ein gepflegter Vorgarten würde doch nur deinem guten Ruf unter der Leserschaft schaden. Allerdings bereiten mir die Tierköpfe an den Wänden doch ein wenig Sorgen. So etwas haben doch nur Jäger und du wirst doch hoffentlich nicht diesem Hobby nachgehen, oder? Als Deko solltest du dir dann eher Bilder dieser Tiere an die Wand hängen, ist auch platzsparender. Falls du meine E-Mail beantworten solltest, zieh dir bitte etwas an (Naked Cowboy). Ich möchte nicht, dass du dich erkältest.

Gruß aus Ostfriesland: Stefan

Ich finde auch, dass mein Haus gut zu mir passt. Zu wem sollte es auch sonst passen? Mir macht es immer ein wenig Angst, wenn man die Bewohner eines Anwesens nicht zuordnen kann. Das hat etwas mit „uniform" zu tun und ist schon als Kleidung nicht für jeden zu empfehlen. So ein Haus wächst bekanntlich mit seinen Bewohnern, auch wenn es sich in meinem Fall wohl eher um ein Mutieren handeln dürfte. Zu deiner Frage: Natürlich bin ich ein Jäger. Allerdings jage ich nur, wenn es lange Haare, große Augen und runde Formen hat – und selbst dann jage ich ihm nur hinterher. Verletzungen sind dabei nahezu ausgeschlossen. Es sei denn, man zählt verletzten Stolz dazu. Aber da ich auch Sammler bin, Sammler von Körben, handelt es sich dabei ja stets um meinen eigenen Stolz.

PS: Keine Sorge. Da ich meinen Job schon eine ganze Weile mache, ist hier immer gut geheizt.

Maus



Hallo Rossi,

ich durchstöbere gerade seit Langem wieder die Hardware-Referenzen und musste mit Bedauern feststellen, dass in eurer Hardware-Redaktion wohl nur Rechtshänder sitzen. Für mich als Linkshänder sind die meisten Mäuse leider sehr unhandlich, da sie nur für Rechtshänder ausgelegt wurden. In eurer Bestenliste steht dann allerdings trotzdem, dass sie uneingeschränkt spieletauglich sind. Meiner Meinung nach solltet ihr so etwas in euren Tests auch bewerten oder es zumindest in der Liste vermerken.

Mfg: Thoma

Da hast du tatsächlich Recht. Ich werde deine E-Mail umgehend dem zuständigen Redakteur um die Ohren hauen. Eine gute Idee, über die wir nachdenken sollten – das mit den Linkshändern, nicht das Um-die-Ohren-Hauen natürlich. Vermutlich wurde dieser Punkt bei uns bisher nicht größer gewürdigt, weil alle unsere Redakteure schlicht zu grobmotorisch veranlagt sind, um eine Maus auch einmal in die andere Hand zu nehmen. Dass es auch Kollegen gibt, die nur linke Hände haben, erwähne ich nur nebenbei und aus reiner Boshaftigkeit.

Vollversion



Schöne Grüße aus der Rhön, an die Redaktion und dich, RR. Die gesuchte Person aus der aktuellen Ausgabe, das kannst ja eigentlich nur du sein, RR. Kein Gesicht zu sehen, Zigarette in der Hand und dunkle Kleidung. Das kannst wirklich nur du sein. Eine Frage hätt ich noch: Wie bekommt ihr eigentlich immer die Vollversionen? Fragt ihr bei den Herstellern an?

Philipp

Auch du hast richtig geraten. Gratuliere. Allerdings hab ich es euch ja auch wirklich sehr leicht gemacht. Aber nun zu deiner Frage, wie wir immer die Vollversion bekommen. Die Antwort ist erstaunlich kurz. Wir bekommen sie willig! Das mag daran liegen, dass wir auch dafür bezahlen. Aber du hast ja nach dem „wie" und nicht nach dem „warum" gefragt. Und als kostenlosen Mehrwert dieser Ausgabe bekommst du sogar noch eine echte Lebenshilfe für dein weiteres Leben. Merke: Nur wer richtig und präzise fragen kann, erhält auch Antworten, mit denen er etwas anfangen kann. Meines Wissens ist PC Games die einzige Zeitschrift in dieser Branche mit einem derartigen Service.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(G) Google

Google kennt wirklich jeder. Aber wie eindrucksvoll dieses Unternehmen wirklich ist, ahnt man, wenn man sich einige Zahlen betrachtet. Seit 2007 ist Google die wertvollste Marke der Welt. Mit seinen 34 Jahren und lausigen 16,6 Milliarden Dollar schafft es Gründungsmitglied Larry Page gerade mal auf Platz 6 der **Forbes**-Liste. Lediglich 85,78 % aller Suchanfragen im Internet werden von Google bearbeitet. 19.835 Angestellte sind für Google tätig. Laut Google Inc. stehen für Suchanfragen 8 bis 10 Milliarden Webseiten und mehr als 1 Milliarde Bilder zur Verfügung. Die Übersetzung von Google deckt nahezu alle Sprachen ab, darunter auch Exotisches wie Klingon, Elmer Fudd und Bork, bork bork!



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Killermütze

Man sollte es nicht für möglich halten, aber selbst Amazon kann als Plattform für Humor dienen. Als neuestes Beispiel möchte ich das Kopfmassagegerät bringen. Angeblich soll dieses Gestell dazu dienen, die Kopfhaut sanft zu massieren, wobei man den Begriff „sanft" nur sehr schwer in Verbindung mit dem martialischem Design, Metall und Strom bringen wird. Es aufzusetzen dürfte eine gewisse Überwindung voraussetzen und ich würde auch dringend empfehlen, erst einmal alleine und unbeobachtet zu üben, wie man damit noch so gucken kann, dass ein letzter Rest von Würde übrig bleibt. Ob es funktioniert, ist mir nicht bekannt. In die Öffentlichkeit würde ich mich damit jedenfalls nicht wagen und auch der Herr auf dem Foto lächelt nur, weil er dafür bezahlt wurde.

http://www.amazon.com





Vor 10 Jahren

Februar 2001

Von: Jürgen Krauß

Vor zehn Jahren waren diese Themen und Spiele aktuell

THEMA

Direct X

Ein großer Bericht zum Thema Direct X 8.0 veredelte die 2001er-Februar-Ausgabe Ihrer Lieblingszeitschrift – Grund genug, fernab jeglicher Aktualität zu hinterfragen: Was ist dieses Direct X eigentlich? **Die Sammlung an Software-Tools** ist sozusagen das Bindeglied zwischen der Hardware eines Systems beziehungsweise den zugehörigen Treibern und den darauf laufenden Multimedia-Anwendungen, in der Regel Spiele. Gäbe es Direct X nicht, so müsste sich jeder Spieleprogrammierer mit jeder einzelnen Hardwarekomponente eines jeden Herstellers separat herumplagen – bei der Fülle an Sound-, Grafik- und Netzwerkkarten bestimmt kein wirkliches Vergnügen. Mittlerweile hat Direct X die Version 11 erreicht, diese allerdings läuft nur noch auf Systemen mit mindestens Windows 7, Windows Vista SP2 oder Windows Server 2008 – viele ältere Systeme (darunter auch die Xbox) arbeiten noch mit Direct X 9.

Übrigens: Das erste „X" in „Xbox" deutet darauf hin, dass unter der Haube von Microsofts Spielekonsole Direct-X-Technik zum Einsatz kommt.

SPIEL DES MONATS

Giants – Citizen Kabuto

Auch wenn letztendlich die „nur" passable Wertung von 78 % drunterstand, so entschloss sich die Redaktion doch dazu, **Giants** in der Ausgabe 2/2001 mit dem Prädikat „Spiel des Monats" zu adeln. Die Hintergrundgeschichte des 3D-Action-Titels ist dabei eher skurril und nicht gänzlich ernst zu nehmen: Auf ihrem Weg zum Urlaubsplaneten Majorca verunglücken drei sogenannte Meccs auf der Inselwelt Eden – wo es allerdings alles andere als friedlich zugeht. Ein riesiger Affe namens Kabuto treibt dort sein Unwesen und tyrannisiert die um Hilfe flehenden Bewohner.

Die Kampagne gliedert sich in drei Abschnitte, in denen Sie erst das Schicksal der drei Verunglückten lenken, sich anschließend einer ortsansässigen Sea-Reaper-Frau widmen und zu guter Letzt sogar in die Rolle des gigantischen Kabuto (Bild rechts) schlüpfen – abwechslungsreich und kreativ, aber mit Abstrichen bei Steuerung und Grafik. Die größte Hürde auf dem Weg zur Traumwertung: das Speichersystem, das nur am Ende der langen Missionen Spielstände anlegte. Ansonsten war und ist **Giants** ein derber, actionreicher und augenzwinkernder Spaß.



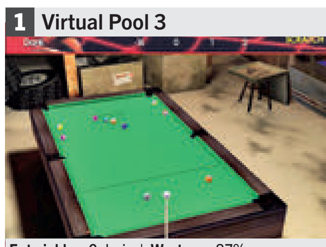
UNGLÜCK IM UNGLÜCK | Die drei Meccs verunglücken auf ihrem Weg nach Majorca im Insel-„Paradies" Eden.

ZITAT VON DAMALS | „Reaper pflegen zumeist in riesigen Gruppen anzugreifen: Glücklicherweise sind sie dumm wie Gewürzgurken."

DIE TOP-TESTS

Einlochen, schiffen und nicht sterben

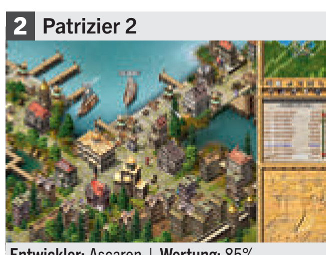
1 Virtual Pool 3



Entwickler: Celeris | **Wertung:** 87%

Ja, vor zehn Jahren, als Browser-, Flash- und Facebook-Spiele noch fern waren, konnte man auch mit einer verhältnismäßig simplen, aber sehr umfangreichen Pool-Billard-Simulation traumhafte Wertungen nahe der 90%-Marke abräumen.

2 Patrizier 2



Entwickler: Ascaron | **Wertung:** 85%

Sie haben Lust auf Meer? Perfekt, denn in der Fortsetzung der beliebten Wirtschaftssimulation **Patrizier** geht es darum, durch geschickten Handel, hinterlistige Attacken oder gute Politik zum Herr über die Hanse zu werden.

3 Counter-Strike (dt.)



Entwickler: Valve | **Wertung:** 84%

Auch vor einer Dekade war **Counter-Strike** schon ein alter Hut – allerdings erschien da erst eine deutsche Boxed-Version, in der sich erschossene Gegner, anstatt zu sterben, einfach auf den Boden setzten. Deshalb auch „nur" 84 %.

4 Deep Space 9: The Fallen



Entwickler: The Collective | **Wertung:** 83%

Unendliche Weiten, hohe Wertung: Das nahe an der **Star Trek**-Film- beziehungsweise Serien-Vorlage rangierende Science-Fiction-Abenteuer konnte seinerzeit vor allem durch Grafik, Musik und Atmosphäre punkten.

BIG BROTHER 2

Überwachungs-Fail

„Alida packte vor Weihnachten sich selbst aus, Frank leidet an Hormonmangel. Harry nicht. Weil sie keiner mag, heult Ebru den Mond an, bis der Mann darin um die eigene Nominierung bettelt. Und das neue Spiel zur Serie? Schläfert ein.“ Mit diesen Worten verrät schon die Einleitung zum Test-Artikel, dass das Urteil über **Big Brother 2** nicht sehr positiv ausfallen wird. Die rekordverdächtigen 9 % im Wertungskasten überraschen also nicht.

Die Spielspaßbremsen in dem mit 30 DM zwar preisgünstigen, aber furchtbar dämlichen Lizenzprodukt versteckten sich nicht besonders gut: miese Karikaturen der aus dem TV bekannten Bewohner, miserable Minispiele, kaum Bezug zur Fernsehvorlage, schlechte Technik und – so zumindest der Tester in seinem Meinungskasten – leider keine Möglichkeit, die virtuellen Bewohner „per Cursor zu erlegen“. ❑


SCHNARCH | Ein Minispiel: der Abwasch. Der ist schon in der Realität öde.

BLACK & WHITE

Besuch beim Beta-Test

Für das Titelthema der Februar-Ausgabe 2001 schaute PC Games dem Entwickler Lionhead beim Vorab-Testen der heiß ersehnten Göttersimulation **Black & White** über die Schulter – und fasste die Eindrücke auf sechs Seiten und der alles andere als wertfreien Überschrift „Lieber Gott, wir danken dir!“ zusammen.

Aber auf den halben Dutzend prall gefüllten Seiten erwartete den Leser mehr als eine gewöhnliche Vorschau: Die Redaktion verriet so ziemlich alles über den ausstehenden Strategie-Hammer aus der Feder von Peter Molyneux. Der Clou dabei: Leser sendeten seinerzeit Unmengen Post zu dem revolutionären Strategietitel ein, die wir dann auf 66 knackig formulierte Fragen zusammendampften und mithilfe von Entwickler Lionhead auf Antwortsuche gingen.

So erfuhr unser erlesener Käuferkreis schon weit vor der Veröffentlichung von **Black & White**, was es mit dem Namen auf sich hatte, ob Zwischensequenzen geplant waren, warum Spieler nur eine Hand als Steuerinstrument brauchten, inwiefern sich die Dörfer ausbauen ließen, wie es um Technik, einen Mehrspielerteil und die Handlung stand, was die Kreaturen alles auf dem Kasten hatten, wie die Berater versuchten, das Gewissen der Spieler anzusprechen, und noch vieles mehr. Nett: Selbst auf einem damals schon überholten Pentium 2 mit 233 MHz und 64 MB Arbeitsspeicher sollten Käufer in den Genuss des Spiels kommen, wenn auch mit verminderter Auflösung und Grafikqualität. ❑


DIE HAND GOTTES | Einzig und allein mit der Hand lenken Sie das Schicksal Ihres Volkes.

BEREIT? | Ihr Training entscheidet, wie Ihre Kreatur im Kampf abschneidet.

FEEDBACK

Die Spiele des Jahres 2000

Jahreswende, Rückblickzeit. In einer groß angelegten Umfrage quetschten wir aus unseren Leser deren Spielevorlieben im Jahr 2000 heraus. So erfuhren wir unter anderem, dass Ihrer Meinung nach **Gunman** vor **Star Trek: Voyager – Elite Force** den Titel „Bestes Actionspiel“ verdiente, **Starlancer** die deutlich bessere Simulation als **Crimson Skies** gewesen war und **Deus Ex** alle anderen Action-Adventures seiner Zeit locker in die Tasche steckte. Zudem heimste Eidos' Agentenpistole noch die Auszeichnungen „Größte Überraschung“ und „Innovativstes Spiel“ ein.

In der Kategorie „Rollenspiel“ dominierten **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2** mit zusammen etwa 75 % der Stimmen – weswegen wohl auch die zugehörigen Entwickler direkt zum beliebtesten (Blizzard) und drittbeliebtesten (Bioware) Studio gewählt wurden.

Aber was wäre eine Wahl ohne Verlierer? Zum Beispiel gab die Adventure-Sparte in der Zeit um die Jahrhundertwende Anlass zur Sorge, denn dort gab es mit **Flucht von Monkey Island** in Ihren Augen praktisch nur eine relevante Veröffentlichung; die anderen, darunter **The Longest Journey** und **Blair Witch**, erhielten jeweils weit weniger als 10 % der Stimmen. Außerdem hagelte es – nicht nur im Rahmen dieser Umfrage – herbe Kritik für die Westwood Studios und deren bis heute auf wenig Gegenliebe stoßendes **Alarmstufe Rot 2**. ❑


SO SEHEN SIEGER AUS | Ein Held aus **Diablo 2** posiert zusammen mit **Deus Ex**-Agent Denton und unserem Lieblingspiraten Guybrush (**Monkey Island**).

▲ **MOORHUHN** | Bereits das erste **Rebel Assault** bot derartige Bodenkämpfe, in denen man Feindsoldaten an fest vorgegebenen Stellen beschoss. Spielerisch unglaublich simpel.

◀ **ZUM STAUNEN** | Trotz Matsch-Videos und VGA-Auflösung: Im Jahr 1993 ließ **Rebel Assault** mit rasant inszenierten Levels wie diesem Flug durchs Asteroidenfeld zahllose Münder offen stehen.

▼ **KINO-FEELING** | Für **Rebel Assault 2** drehte Lucas Arts echte Filmszenen mit Originalkostümen. Damit waren es die ersten **Star Wars**-Aufnahmen seit **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** von 1983!

MEISTERWERKE

Star Wars: Rebel Assault

Von: Felix Schütz

Spielerischer Unsinn in mitreißender Verpackung – ein wegweisendes Erlebnis für die Spieleindustrie.

Es ist nicht die Matsch-Grafik, die **Rebel Assault** heutzutage zu einer anstrengenden Erfahrung macht. Es ist das Gameplay, stumpf und anspruchslos, das Köpfe in Fassungslosigkeit schütteln lässt: Wie konnte eine schlichte Arcade-Ballerei im Jahr 1993 nur solch einen Kultstatus erlangen? Die Antwort auf die Frage liegt weniger im Spiel selbst, sondern vielmehr im damals neumodischen Datenträger, auf dem es verkauft wurde – der guten, alten CD-ROM.

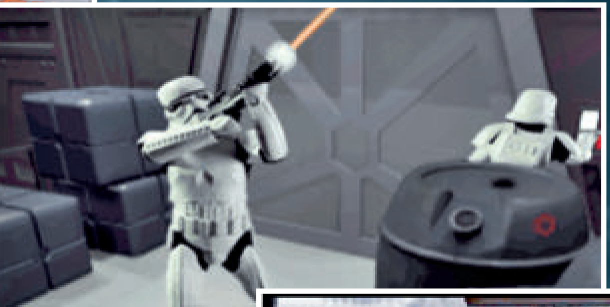
In Star Wars: Rebel Assault schlüpfte der Spieler in die Haut des jungen Piloten Rookie One, der zum Helden der Rebellenallianz aufstieg, das böse Imperium bekämpfte und den berüchtigten Todesstern pulverisierte. Die Story wich also von der Handlung der Filme ab und zählt deshalb nicht zum offiziellen **Star Wars**-Kanon. Trotzdem war das Spiel auch unter Lichtschwert-Anbetern ein voller Erfolg, denn im Grunde war es ein kleiner **Star Wars**-Film zum Mitmischen – und damit traf Lucas Arts genau den Nerv der Zeit.

Die meiste Spielzeit in Rebel Assault verbrachte man in den Cockpits von Raumschiffen: Mit dem X-Wing flog man Angriffe auf Sternenzerstörer, im Snowspeeder erlebte man die Schlacht um den Eisplaneten Hoth und im A-Wing düste man waghalsig durch Asteroidenfelder. Es gab auch Bodenmissionen, in denen sich der furchtbar animierte Spielheld mit Seitwärtsschritten in Deckung begeben und von dort aus Sturmtruppen bekämpfen musste. Meist hatte man in allen Einsätzen aber eh nur zwei Dinge zu tun: Gegner und andere Ziele abschießen und hin und wieder mal einem Hindernis ausweichen. Selbst **Moorhuhn**-Spiele bieten da nicht viel weniger.

Das Besondere an dem Geballer war also nicht das Gameplay, sondern seine innovative Inszenierung: Alle Levels lagen als vorgerenderte, herrlich pixelige Filmsequenzen vor. Der Spieler konnte sich so nicht frei in den Umgebungen bewegen, **Rebel Assault** ist daher nichts anderes als ein Rail Shooter. Der Grund dafür ist natürlich die mangelnde Rechenleistung – 1993 waren Computer noch weit davon entfernt, derartige Grafiken in Echtzeit zu berechnen, also waren Video-Levels die einzige Option für Lucas Arts. „Interaktive





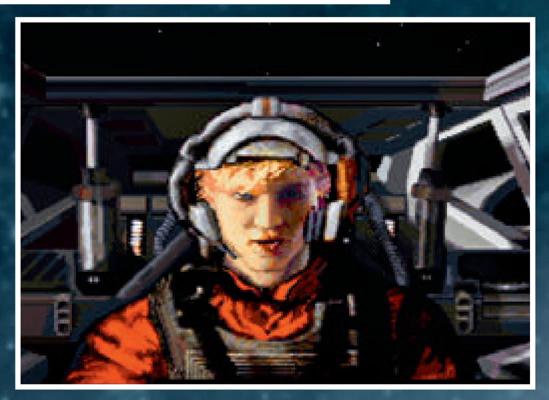


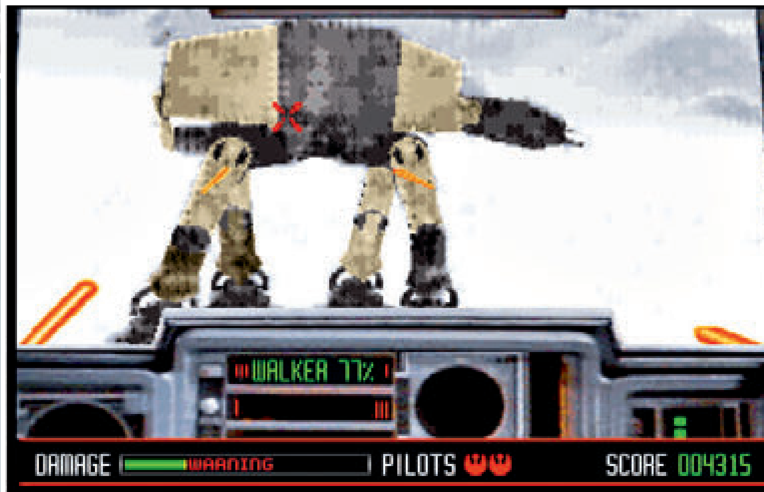
◀ **TÄUSCHUNG** | Als **Rebel Assault 2** mitsamt einigen Szenenfotos angekündigt wurde, gerieten viele **Star Wars**-Fans in Aufruhr – sie dachten, George Lucas arbeite an einem neuen Kinofilm.

▼ **BREI** | Die Grafik von **Rebel Assault 1** wirkt heutzutage scheußlich verpixelt. Allerdings war sie auch auf viel kleinere Monitore ausgelegt und anno 1993 galt die verwendete Videotechnik mit ihren schnellen Überblendungen als geradezu revolutionär.

▲ **BOCKIG** | Vor allem in **Rebel Assault 2** nervte die ungenaue Maussteuerung während der Geschicklichkeitsmissionen.

▶ **PIXELIG** | Für Zwischensequenzen kamen im ersten **Rebel Assault** noch handgepixelte Figuren und fotografierte Darsteller zum Einsatz. Wirklich gefilmt wurde erst für Teil 2.





SCHON GEWUSST?

Wie so oft bei Spielen von Lucas Arts – vor allem denen der 90er-Jahre – waren auch an den Rebel-Assault-Titeln viele interessante Leute beteiligt, die man aus anderen guten Spielen und aus Filmen kennt.

VINCE LEE

Lee war der Designer, Programmierer und Projektleiter der **Rebel Assault**-Spiele. Er wirkte danach noch an sehr vielen Lucas-Arts-Spielen mit, blieb dabei jedoch meist im Hintergrund. Später arbeitete Lee für das 2010 geschlossene Studio Point of View, wo er aber keine nennenswerten Erfolge verbuchen konnte.



JAMISON JONES

Jones begann seine Filmkarriere mit der (schwachen) Darbietung des Rebellenhelden Rookie One in **Rebel Assault 2**. Er übernahm danach Rollen in Serien wie **24** und **General Hospital** und wirkte auch in einigen großen Filmproduktionen mit, darunter **Dark Blue** mit Kurt Russel und **Hollywood Cops** mit Harrison Ford.

JULIE ECCLES

Bevor Eccles die Heldin Ru Murleen in **Rebel Assault 2** mimte, hatte sie bereits einen Auftritt in John Carpenters Horrorfilm **Das Dorf der Verdammten** und vertonte eine Figur in einem indizierten **Star Wars**-Spiel. Die meisten Menschen dürften sie jedoch aus Steven Spielbergs Kultfilm **Indiana Jones und der letzte Kreuzzug** kennen. Dort spielte sie Jones' überforderte und von Studenten belagerte Assistentin Irene.

HAL BARWOOD

Für **Rebel Assault 2** übernahm Barwood die Rolle des Regisseurs, denn mit Kino kannte er sich bereits aus: Nachdem er – gemeinsam mit Freund George Lucas – Film studiert hatte, schrieb er unter anderem das Drehbuch zu Steven Spielbergs erstem Kinostreifen **Sugarland Express**. Später arbeitete er an vielen Lucas-Arts-Spielen mit. Sein größter Erfolg war das umjubelte Adventure **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** (1992). Barwoods letztes Projekt war das schwache dtp-Abenteuer **Mata Hari** (2008), zu dem er die Geschichte beisteuerte.

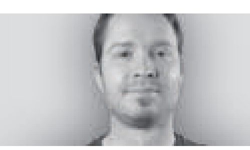
Objekte" wie gegnerische TIE-Fighter oder zerstörbare Asteroiden wurden dabei mit grünen Markierungen versehen, damit man in den matschigen Kamerafahrten überhaupt ein Ziel ausmachen konnte. Ein toller Trick der Entwickler: Die Videos hatten etwas größere Maße als der eigentliche Bildausschnitt des Monitors. Wenn der Spieler also mit dem Cursor in eine Richtung zeigte, bewegte sich der Bildausschnitt ein paar Zentimeter mit dem Cursor mit. Dadurch entstand beim Spieler der Eindruck, er könne die Flugbahn seines Schiffs doch ein wenig beeinflussen. Und natürlich bot das Spiel alles, was die damals noch junge Technik hergab: Vollständige Sprachausgabe, John Williams' legendären Filmsoundtrack und sogar Ausschnitte aus den Kinostreifen – der Computer mutierte damit erstmals zur Multimedia-Maschine.

Zwei Jahre später erschien der Nachfolger. **Rebel Assault 2: The Hidden Empire** setzte auf das veraltete Konzept seines Vorgängers, verfeinerte aber immerhin die Technik: Alle Videos und Levels lagen in damals hoher Auflösung (640 x 400 Bildpunkte) vor, die Action war rasanter und abwechslungsreicher als zuvor. Leider blieb die Steuerung so ungenau wie im Vorgängerspiel – insbesondere die Geschicklichkeitslevels, in denen man Hindernissen ausweichen musste, waren mit der Maus eine Qual. Trotzdem kam auch dieses Spiel gut bei den **Star Wars**-Fans an, vor allem da Lucas Arts erstmals eigens gedrehte Filmsequenzen mit echten Schauspielern verwendete, inklusive einiger Originalkostüme aus den Kinofilmen!

Das erste Rebel Assault war ein riesiger Erfolg und sendete damit ein wichtiges Signal durch die Industrie: Spiele auf CD-ROM können sich super verkaufen! Bis heute sagt man **Rebel Assault** deshalb nach, es sei ein wichtiger Grund für den raschen Erfolg des CD-ROM-Laufwerks gewesen. Dass ihm allein diese Ehre gebührt, darf zwar bezweifelt werden, doch tatsächlich war ab 1994 kaum ein Spiel in Entwicklung, das ohne Filmsequenzen und Digitalbombast auskam – das Zeitalter winziger Plastikdisketten war vorbei.

Für diesen Beitrag gebührt Lucas Arts besonderes Lob und wir ehren **Rebel Assault** deshalb als Meisterwerk der Spielegeschichte. ❏

FELIX ERINNERT SICH:



Manche unserer Leser wissen das vielleicht noch nicht, aber Mitte der 90er-Jahre gab es einen regelrechten Boom von interaktiven Filmen und Spielen, die von Videosequenzen durchtränkt waren. Auch ich fand das toll. Für mich konnte es damals gar nicht genug Videos in Spielen geben – ein Trend, den **Rebel Assault** losgetreten hat! Natürlich, viele Spiele aus dieser Zeit waren ganz furchtbar, denn die Entwickler gaben ihr Geld eben oft lieber für Schauspieler und Renderclips aus, anstatt in gutes Gameplay zu investieren. Doch auch wenn diese Ära der pixeligen Möchtegern-Filme – gottlob! – vorbei ist, möchte ich sie ganz sicher nicht missen. Danke, **Rebel Assault**!

Im nächsten Heft

❑ Test

Dead Space 2



Hier ist das Grauen vorprogrammiert: Technikspezialist Isaac Clarke, Held des ersten Teils, schnetzelt sich wieder durch Massen fieser Aliens und rettet ganz nebenbei die Welt.

❑ Vorschau

Tomb Raider | Endlich angekündigt: Neustart für die Actionserie mit einer jungen Lara als Heldin.



❑ Vorschau

Homefront | Frische Spieleindrücke zum packenden Shooter der **Frontlines**-Macher.



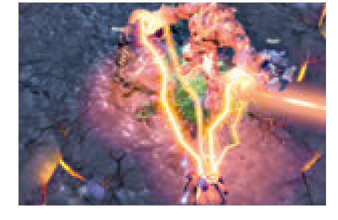
❑ Test

Tron: Evolution | Ist das Spiel zum neuen **Tron**-Kinofilm ebenfalls ein technischer Leckerbissen?



❑ Test

Darkspore | **Torchlight** trifft **Pokémon**: So spielt sich das Action-Rollenspiel.



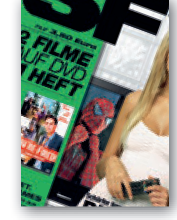
PC Games 02/11 erscheint am 26. Januar!

Vorab-Infos ab 22. Januar auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Direct-X-11-Grafikkarten von Nvidia und AMD im Test. Special: Die neue CPU-Generation von Intel. Marktüberblick: Netzteile bis 50 Euro.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Hit-Vorschau: Die wichtigsten Spiele und Kinofilme 2011. Specials: Fernseher unter 500 Euro und neue Kompaktkameras.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Robert Horn, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Peter Bathge, Marc Brehme, Christian Gögelein, Eric Herrmann, Martin Jungowski, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Carsten Spille, Sebastian Stange, Jan Steinhauser, Adrian Wahl
Trainees Daniel Rückleben
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,00 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

CREATIVE

THX TruStudio PRO™

Sound Blaster Tactic3D

DUAL MODE™

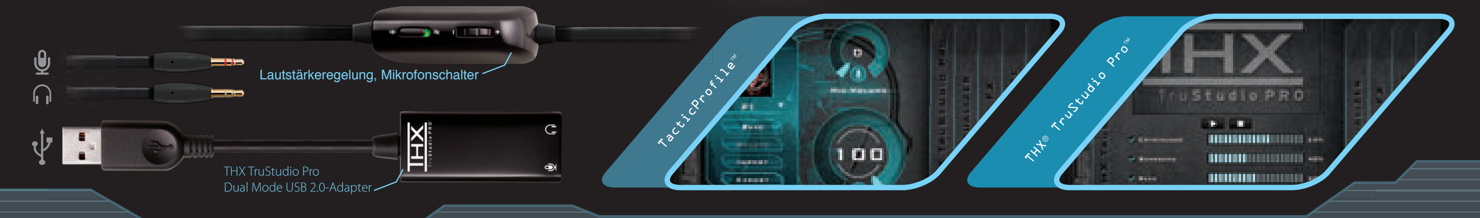
PC | MAC

3D Surround

VoiceFX

Mikrofon mit Geräuschunterdrückung

Tauchen Sie mit THX TruStudio Pro-Audio voll und ganz in Ihr 3D-Game ein



Treten Sie ein in eine neue Ära der 3D-Audiotechnologie mit den Gaming-Headsets Dual Mode Sound Blaster Tactic3D Alpha und Sigma. THX TruStudio Pro-Technologie verwandeln Ihren grauen Audio-Alltag in ein überwältigendes Kinoerlebnis. Dank Touchscreen-Software und TacticProfiles können Sie Ihre individuellen Einstellungen, auch THX TruStudio Pro Surround für 360º-Surround-Sound über Kopfhörer und VoiceFX-Stimmverzerrung, speichern und mit anderen Personen teilen. Dank Dual Mode können Sie das Headset entweder in die Standard-Miniklinkebuchsen einstecken, oder Sie verwenden den Dual Mode-Adapter, um das Headset an den USB-Port Ihres PCs oder Macs anzuschließen. Genießen Sie THX TruStudio Pro bis in die Haarspitzen.



Alpha

Dual Mode 3D Surround-Gaming-Headset mit THX TruStudio Pro-Technologie

- Feinabgestimmte 40mm-Treiber
- Robusten und leichten Design

Sigma

Hochauflösendes Dual Mode™-3D Surround-Gaming-Headset für Profi-Gamer

- Hochauflösende 50mm-Treiber
- Tragebügel mit Stahlkern für präzisen Sitz und maximale Lebensdauer

Teilnehmende Händler:

ALTERNATE™
HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT





soundblaster.com/tactic3d